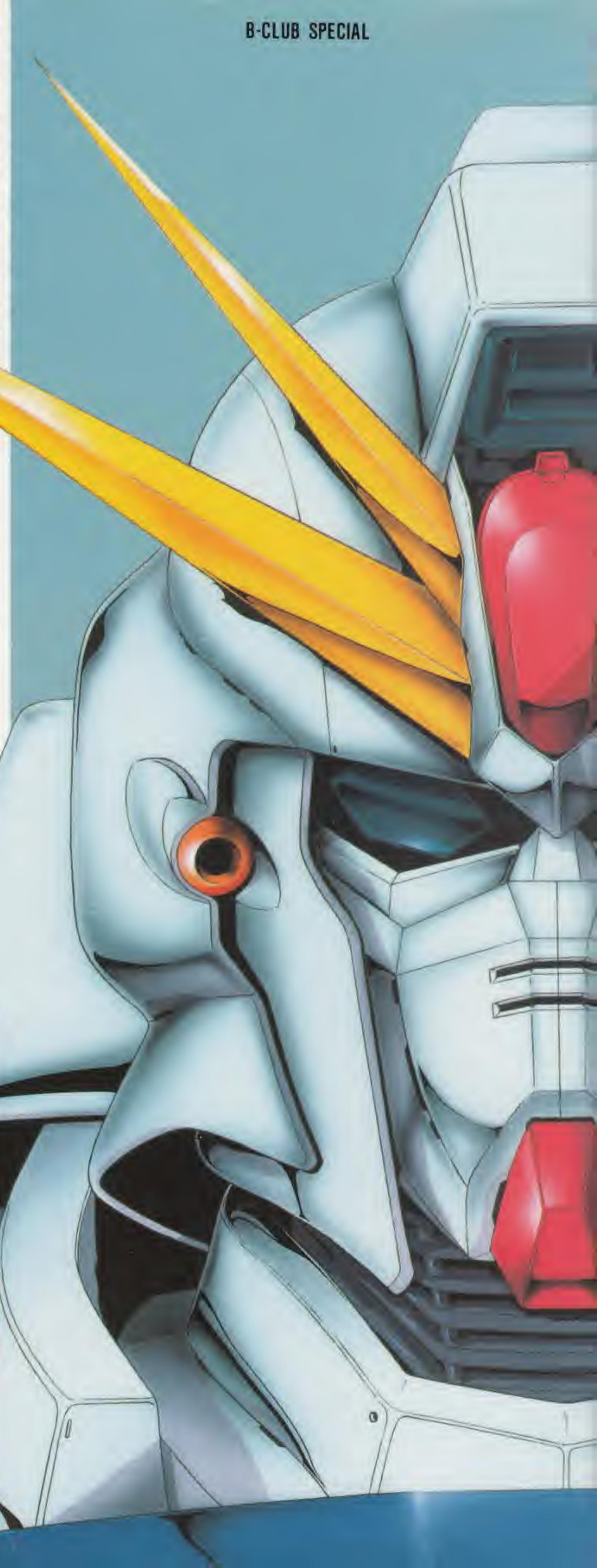


B-CLUB SPECIAL

MOBILE SUIT THE OFFICIAL EDITION

TO

GO



B-CLUB SPECIAL

MOBILE SUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION

CONTENTS

FILM STORY	2
ILLUST GALLERY	24
SPECIAL INTERVIEW	32
ILLUST ESSAY	43
ANOTHER STORY OF F91	48
ENCYCLOPEDIA F91	59
WHAT'S "F90"	62
CROSSBONE VANGUARD	64
BOARDS COLLECTION	65
SPEC & BOX ARTS	68
F91 3-D WORLD	79
DATA OF F91	81
ALL STAFF LIST	94

B-CLUB SPECIAL

MOBILE SUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION

U.C.0023。突如現われた クロスボーン・バジガード



港湾部外壁を焼き切り、コロニー内になだれ込むクロスボーン・バングードMS デナン・ジー、デナン・ソンの群れ



学園祭の目玉企画、ミスコンが始まる。司会は生徒会長のドワイト・カムリ



折しも高校では学園祭が開催されていた。シーブックの妹リィズの姿も見える



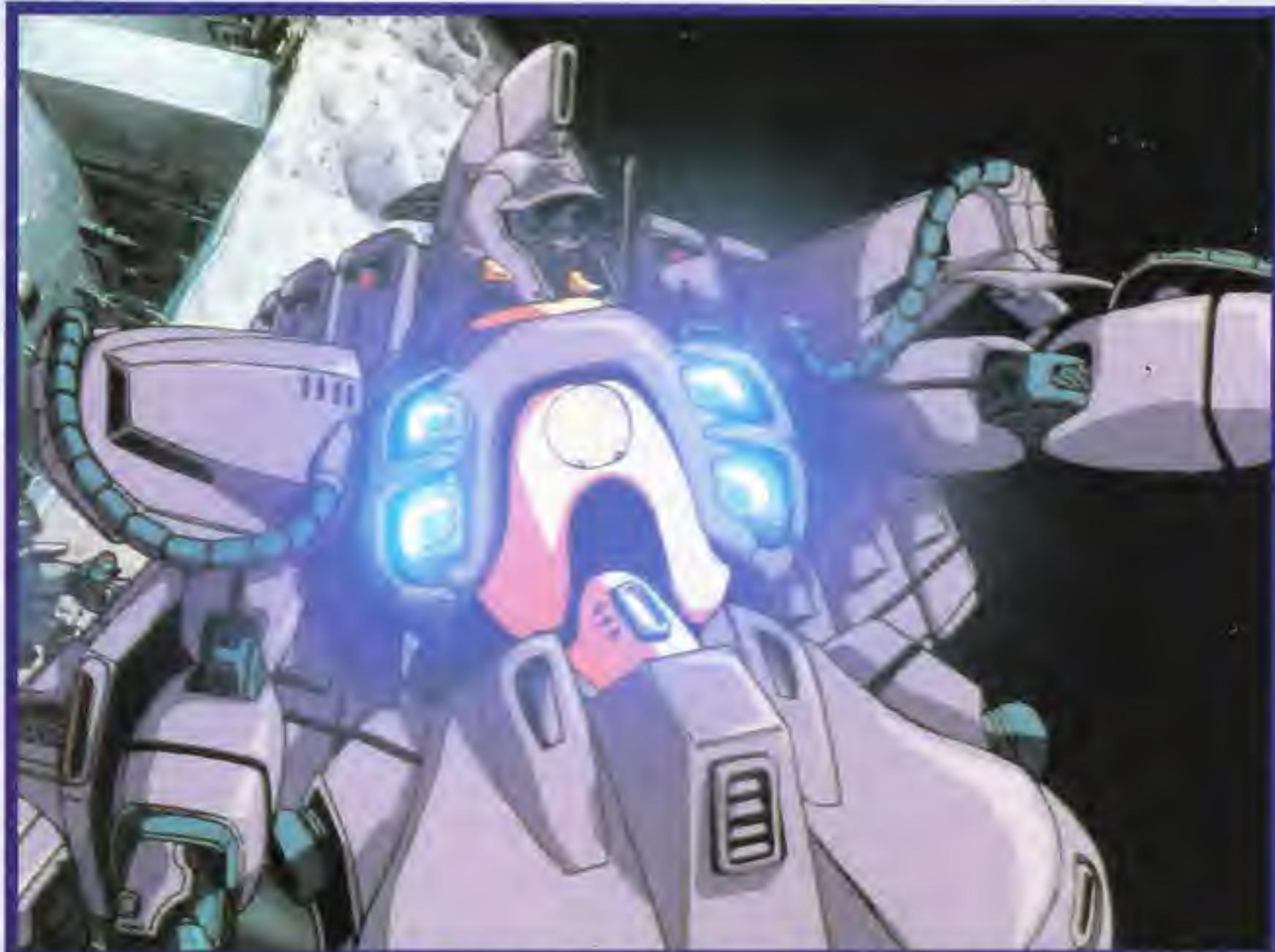
上空から見たフロンティア高校。まだ人々は敵の脅威を知る由もない



港湾施設で作業をするノーマルスーツ姿のレスリー・アノー。その後を偵察用MSダギ・イルスが通り過ぎていく



いやがるセリヤを無理矢理ミスコンに参加させようとするシーブック。彼は、セリヤの優勝に仲間と賭をしているのだ



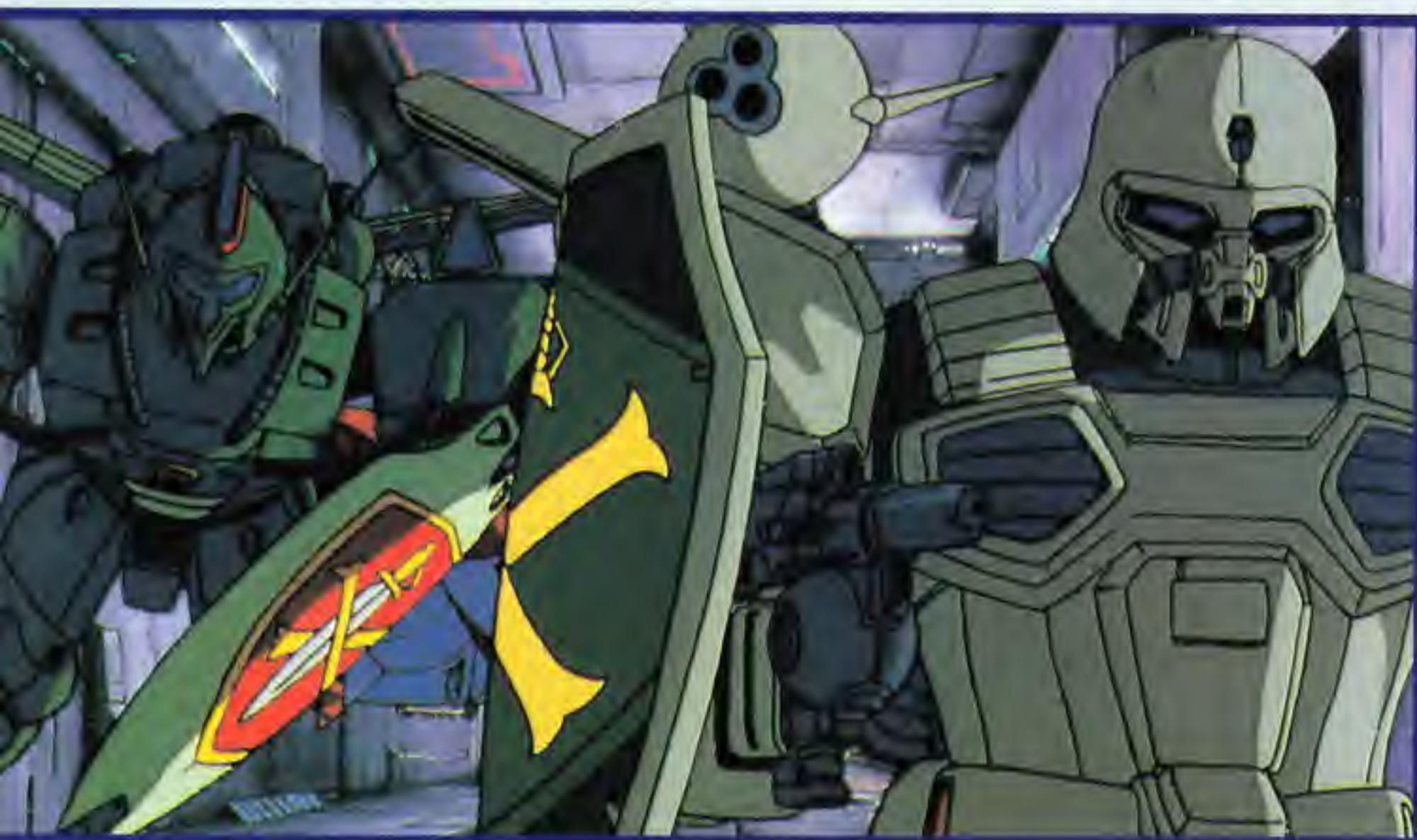
クロスボーン・バングードの奇襲作戦は着々と進む。次々と配置に付く攻撃用MS。その指揮をとるベルガ・ダラス。指揮官用の高性能機だ。搭乗者はドレル・ロナ



コロニーの軍事施設にパンを配達するシオ・フェアチャイルド。彼はいち早くこの異変に気づいていた



ミスコンでグランプリに輝くセリヤ（後ろの女の子たちの衣装が豪華）。だが、賭の事を知る彼女はその栄冠を拒否



セリーナが賞の拒否を宣言した直後、上空に轟音が響く。ただならぬ気配に見上げるセリーナ。そこではMS同士の空中戦が展開されていた。



校舎に落下してきた連邦のMS ジェガン。動きのとれないジェガンの首を蹴り飛ばすCVMS テナン・ゲー。力の差は歴然としていた。



ワゴンで脱出を図るシーブックとリーズ、ベルトー、そして泣き虫のミゲン・マウジン



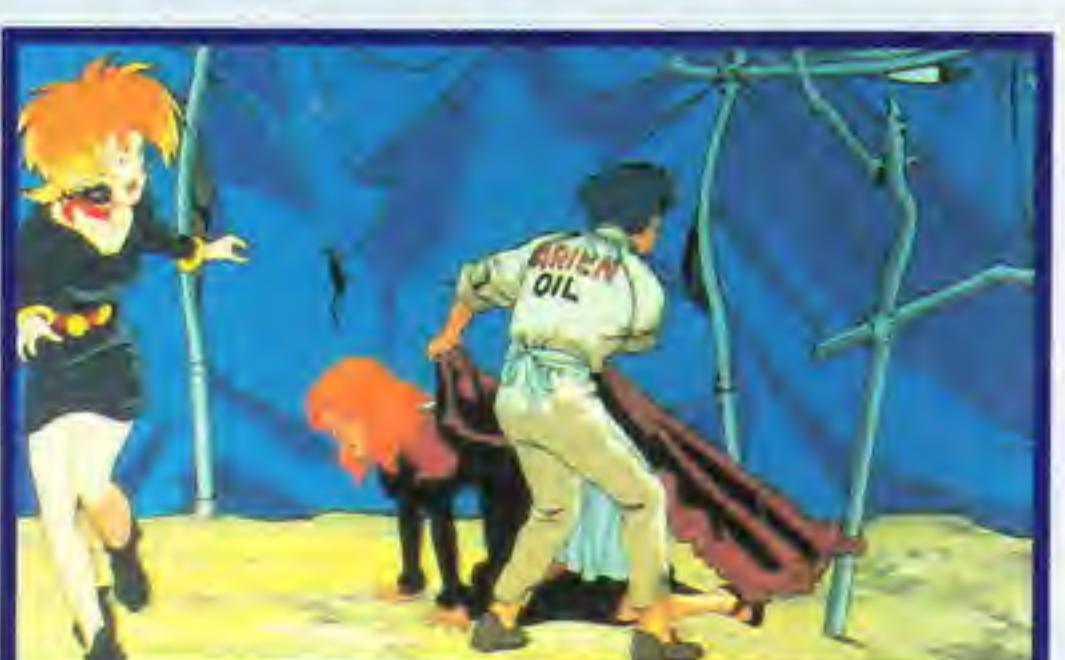
避難のため荷物をまとめに家に戻ったセリーナ。部屋の壁には実母ナディア・ロナの肖像画が……



戦火から逃げまどリーズとベルトー。その背後ではマシンキャノンを外した状態のGキャノンが上空のCVMSに応戦している。



コロニーミラー部の橋付近で戦う連邦MS。橋の支柱にぶつかりそうなジェガン。後方の半壊しているMSはヘビーガンだ。彼らの敵に対する過剰反応が戦域を拡大していく……



落ってきた鉄骨にドレスのそそを地面に縛りつけられてしまったセリーナ。その危機をシーブックが救う

地球環境の整備・人工過密化の緩和との名目から人類は宇宙にその生活の場を求めた。宇宙に進出した人々はスペースノイドと呼ばれ、コロニーの中で平和な営みを続けていた。

そこは、地球と月の重力均衡点・ラグランジュ・ポイントに位置する辺境のコロニー群、フロンティア・サイド。その中の一つ、フロンティアIVにある日、一群のモビルスーシャー軍団が侵攻してきた。突然の出来事に混乱する連邦軍。

そのころ、フロンティアIV内の総合学園では、学園祭が華々しく開催されていた。工業科の学生、シーブック・アノーは、メイン・イベントのミスコンテストに出場を決意するセリーナ・フェアチャイルドを懸命に説得していた。誇り高い気質のセリーナは、自分と義父のシオを捨てて失踪した母・ナディアのドレスを不本意ながら身に付けている上に、このコンテストで賭けが行われている事を知ったために機嫌が悪い。

やがて、決々と舞台に立ったセリーナはグラブアリに輝く。しかしセリーナが賞を拒否すると宣言した矢先に、突然、轟音とともに、校舎に連邦軍のモビルスーツが落下してきた！ そして後を追うように出現した見慣れないモビルスーツ。校内は大パニックに陥った。飛来したモビルスーツは、自軍を「クロスボーン・バンガード」と名乗り、宣伝放送を流しつつ市街地を通り過ぎ、連邦軍を蹂躪していった。

自宅に戻り妹のリーズを連れて手荷物を持ち出したシーブックは途中、セリーナはじめ、級友のサム、ジョージ、アーサー、ドロシーらと合流し、安全な場所を探して避難を始めた。

平穏な日々は突然に破られた!!

ガラガラ現われ脱出行!! ガンタンク



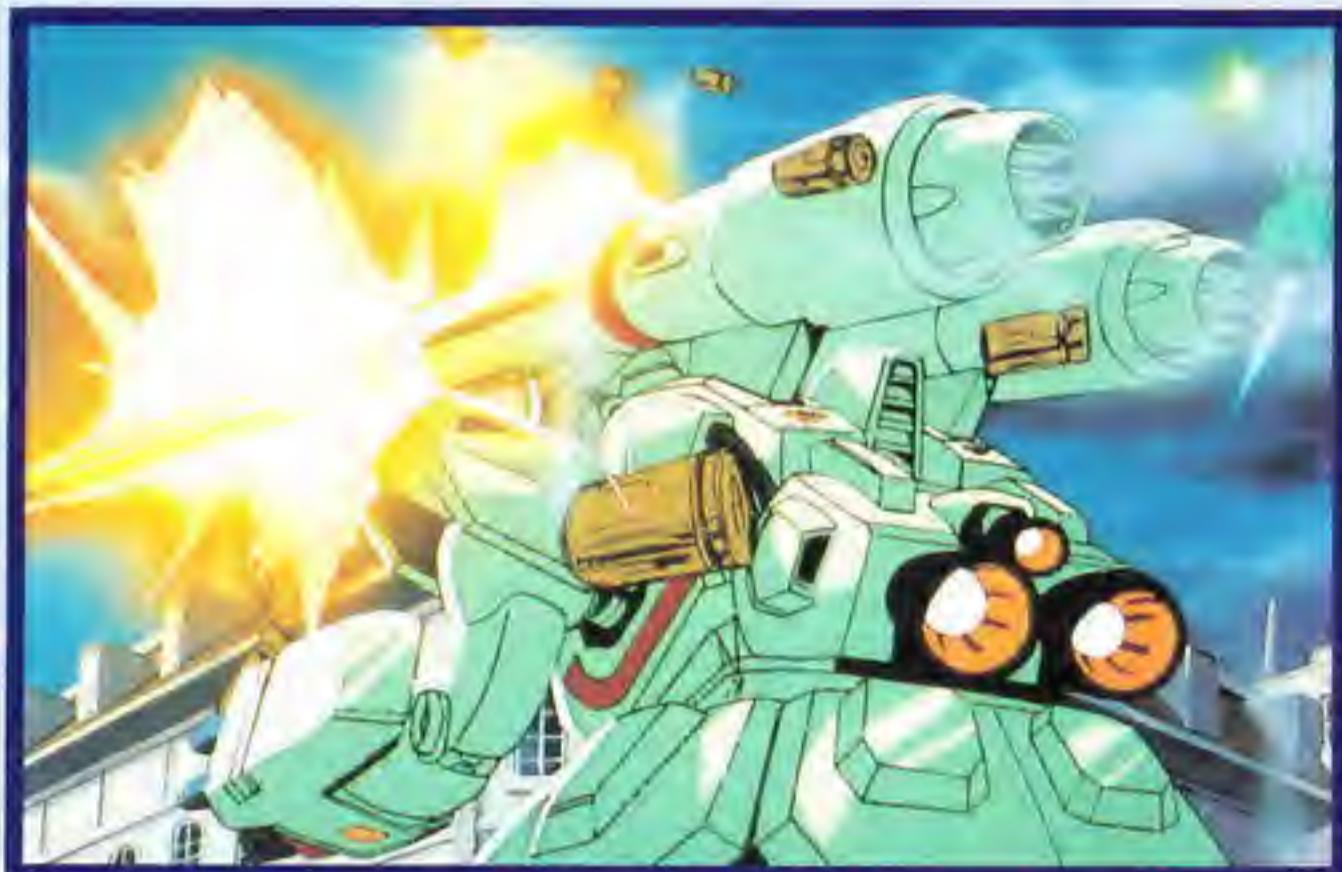
安全な場所を求めてエレカを走らせるシーブックたち。軍は戦線を拡大して行くばかりだ



連邦軍将校の息子ドワイトは、避難民のトラックから突き落とされそうになっていた



戦場の真っ直中、一行はシェルターを求めてロイ戦争博物館を目指す



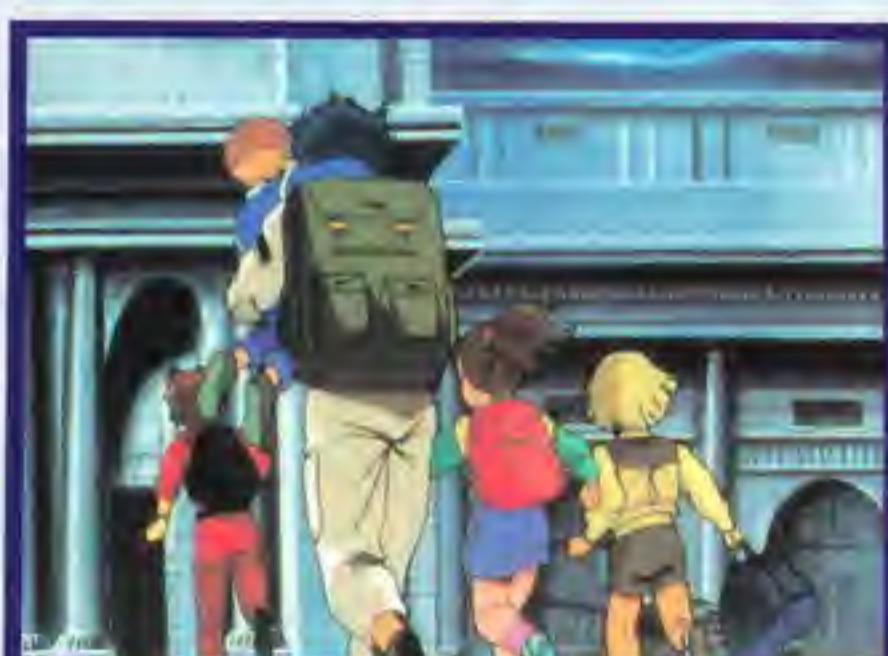
平和慣れしていた連邦軍は、訓練されたCV軍の猛攻に恐怖状態となり、満足な反撃も出来ず、ただやみくもに発砲するだけだ



セリーはG・キャノンの戦闘の巻き添えを食って母親を失ったコチュンを助け、博物館へ連れて行く



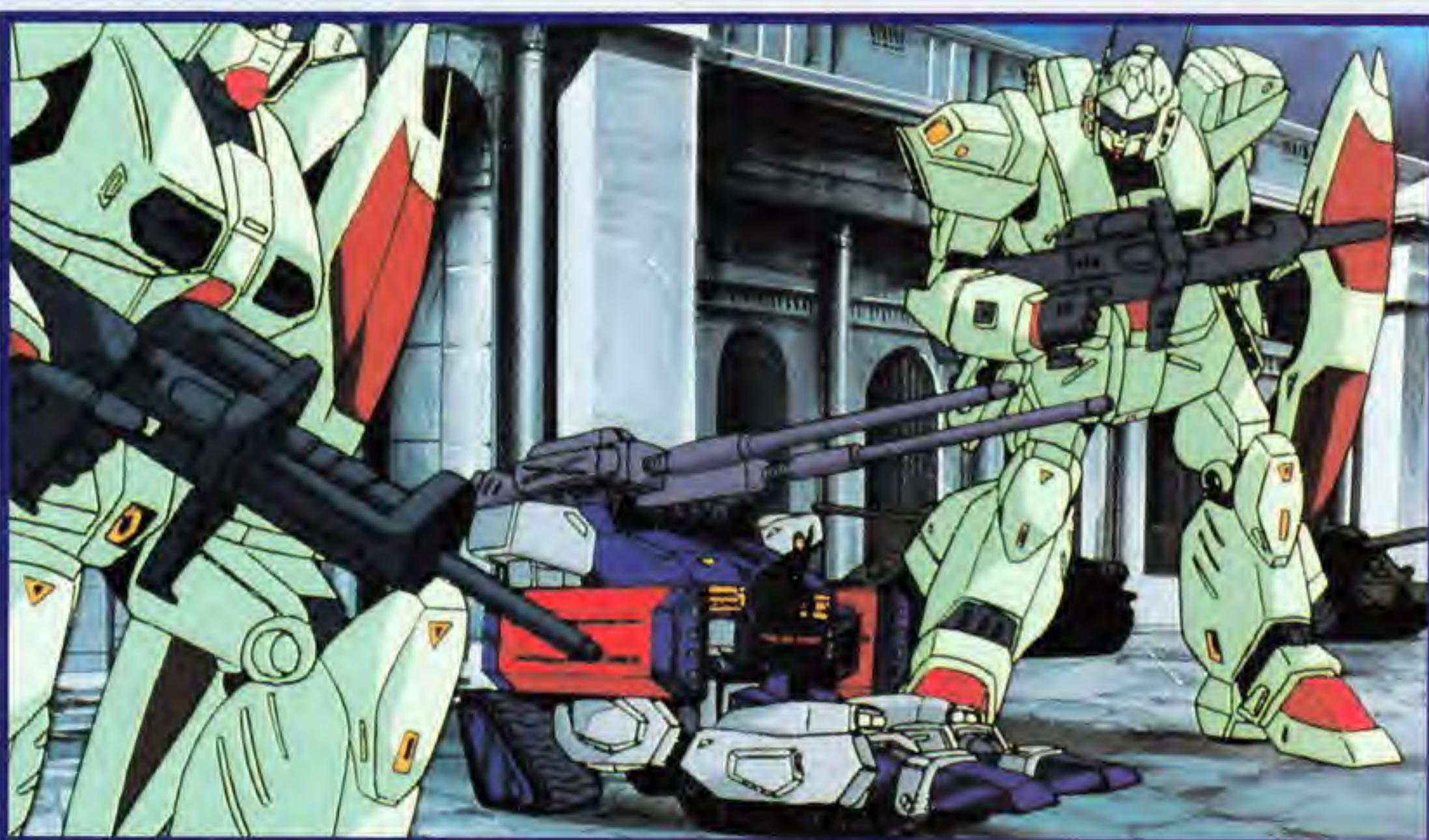
突然の轟音とともに扉を破って出て来たのは、兵器マニアの館長、ロイの乗った旧式のガンタンクだった



ようやくたどり着いた博物館へ向けて走り込む子供たち。だが、ここは本当に安全なのだろうか？



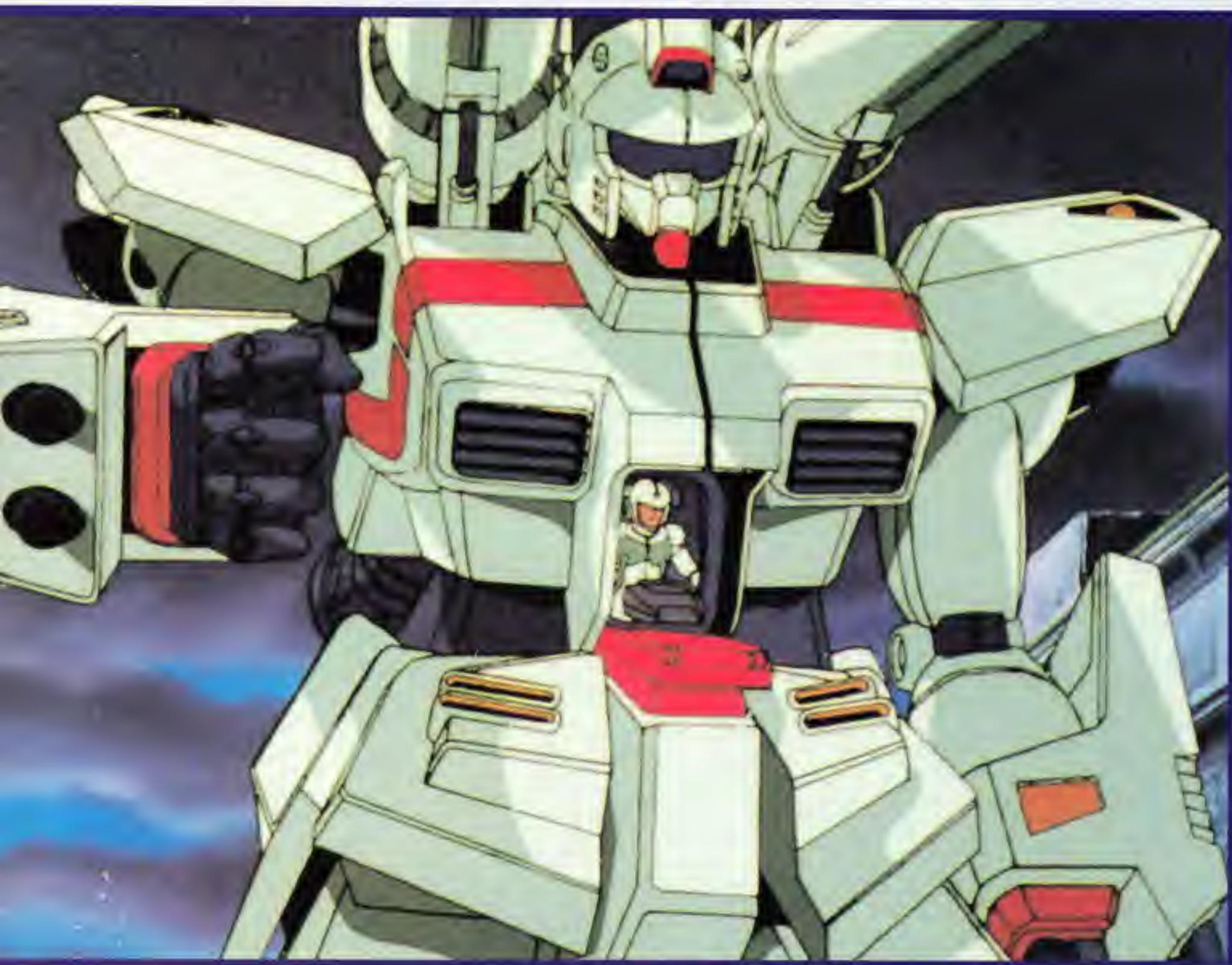
茫然とするシーブックとセリー。無謀にもCV軍に攻撃をかけようとするロイの声が威勢よく響くが



連邦軍のG・キャノンの間に割って入り、勝手に砲撃を始めるガンタンク。しかし、寄せ集めの部品ででっち上げたレプリカに過ぎなかったため、砲弾は全く命中しないばかりか、たちまちの内に砲身が破裂して使い物にならなくなってしまう



「引っ込ませろ！」バルト中尉は苛立たしげにG・キャノンに命じた



血の気の多いサムやアーサー、アズマまでもが、ロイに乗せられて、ガンタンクで戦うと言い出した



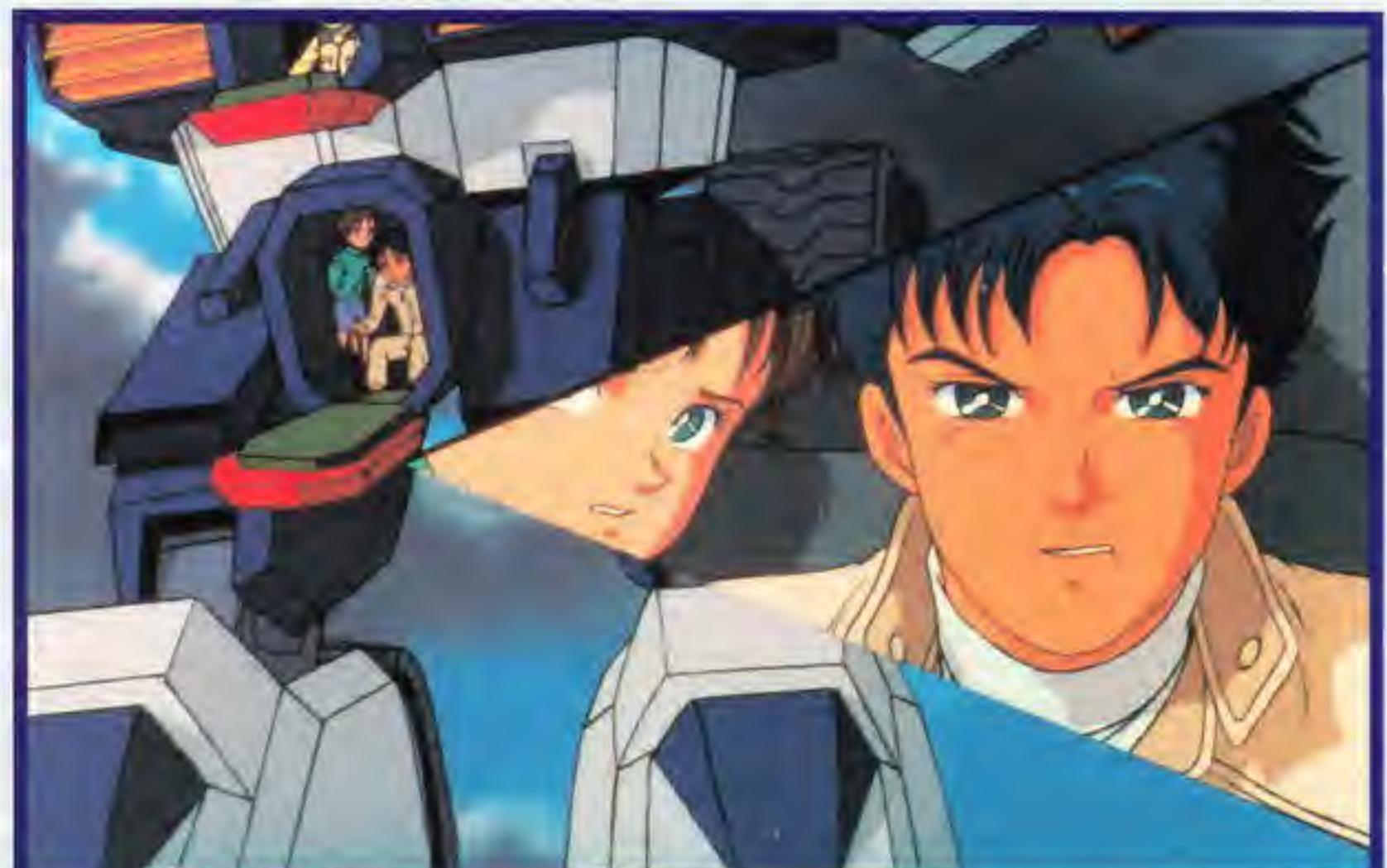
「第24艦橋で軍の艦が避難民を待っているって……」ドロシーの話から、軍のトップが逃げ出している事を知るシーブック



無謀な戦いに出たガンタンクを、飛来したデナン・ゲーのビームサーベルが容赦なく襲い、その弾みでアーサーは転落死してしまう



兵器マニアの死体を必死で外に出すセリーたち。一行は第24艦橋に向かう事に決めたが、なんと連邦軍に邪魔される羽目になってしまう



子供を盾にとって戦いを有利に進めようとするバルド中尉に怒り、シーブックはガンタンクをMS形態に変形させて抵抗する。しかし、かえって軍の態度を硬化させることになってしまう



子供たちを阻止しようと、ついにはガンタンクに向けてランチャーを構えるGキャノン。「……やるのか!?」驚くシーブック

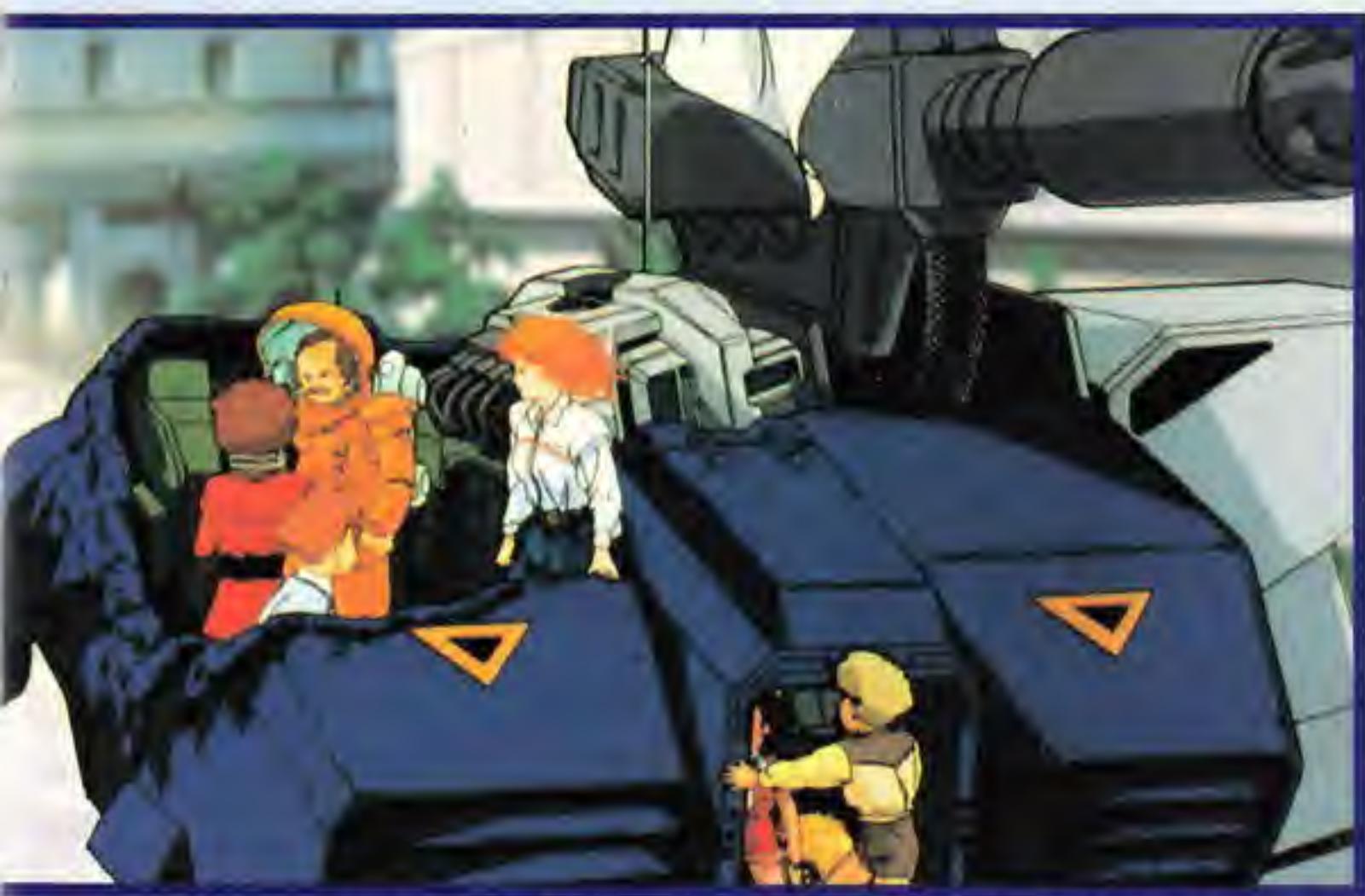
「大人の都合で殺されてたまるか！」涙を拭つて立ち上がり、ガンタンクに乗り込んで脱出を図る一行。しかし、そこに駆けつけたのはガチガチの職業军人、バルド中尉だった。彼は子供たちを楯にどつて敵軍との戦いを有利に進めようというどんでもない男だった！ シーブックはガンタンクを立ち上がらせ抵抗するが、挙げ句の果てにバルドはガンタンクを狙撃してでも阻止しようとする。バルド側のGキャノンの口ケットが今まさに火を吹こうとしている！

「大人的都合で殺されてたまるか！」涙を拭つて立ち上がり、ガンタンクに乗り込んで脱出を図る一行。しかし、そこに駆けつけたのはガチガチの職業军人、バルド中尉だった。彼は子供たちを楯にどつて敵軍との戦いを有利に進めようというどんでもない男だった！ シーブックはガンタンクを立ち上がらせ抵抗するが、挙げ句の果てにバルドはガンタンクを狙撃してでも阻止しようとする。バルド側のGキャノンの口

**たどり着いた戦争博物館
そこに待っていたものは？**

フロンティアⅣ内の連邦軍とクロスボーンの攻防戦は、際限なく拡大していく！ 避難中のシーブックらは、途中トラックから放り出されようとしているドワイトを助け、コロニーの連邦軍副司令官の息子である彼の話から、シェルターがあるというロイ戦争博物館へと向かう。避難の途中、Gキャノンの戦いの巻添えをくつて母親を亡くしたコチュンを助けるセリー。ようやく博物館に到着した一行の前に、突然、シャッターを突き破って、ガンタンクR-44が出現！ 中から現われたのは、館長で軍事マニアのアブない退役将校、ロイ・ヤング。でっちは上げの部品で作ったガンタンクで無謀にもクロスボーンのモビルスーツと渡り合おうというのだ。呆れ氣味のシーブックたちをよそに、のせられた銃を取るサムにアーサー。しかし、敵モビルスーツの猛攻の前に、ロイは戦死、アーサーまでもが巻添えをくつて死んでしまう。かつての明るい友人が、今、冷たい骸となつて横たわっている。戦争の恐怖を目のあたりにし、哀しみにくれるシーブック。

フロンティアIVからの別れ……そして二つの別れ！



とっさの機転で子供たちの危機を救ったシーブックの父・レズリー。喜びをかくせない一行。レズリーの先導のもと、一行は第24埠橋を目指して再び走り始めた



コチュンにミルクをやるドロシー。これ以後母親役が板に着いてしまう。



セリリーは、時折する耳なりの原因が耳に付けたイヤリングのせいであることを知らない……



なりふり構わず逃げ出す連邦軍MSは避難民の事など考えてもいない



エレベーターの壁を突き破り、姿を現わすデナン・ゲー。異様な姿に恐怖する連邦軍兵士



たどり着いた第24埠橋では、すでに残った連邦軍MSも逃げだそうとし始めた



部下の深追いを戒め、特命実行の為の新たな指示を出す。若さに似合わず冷静な判断力を持った生粋の軍人である



「やむを得んな。民間人は将来の戦力になる」第24埠橋内に侵入して来たMSから降り立ったのは、若き戦闘隊長ドレル・ロナ



スペースポート内では、アズマが脱出の段取りに備えて、ノーマルスースを着込んでいた。見かけによらず行動的な少年なのだ



脱出用のスペースポートを見つかった一行。脱出準備が進む中、ふと物音が気になったセリリーは、エレベーターの方へ歩き出していった



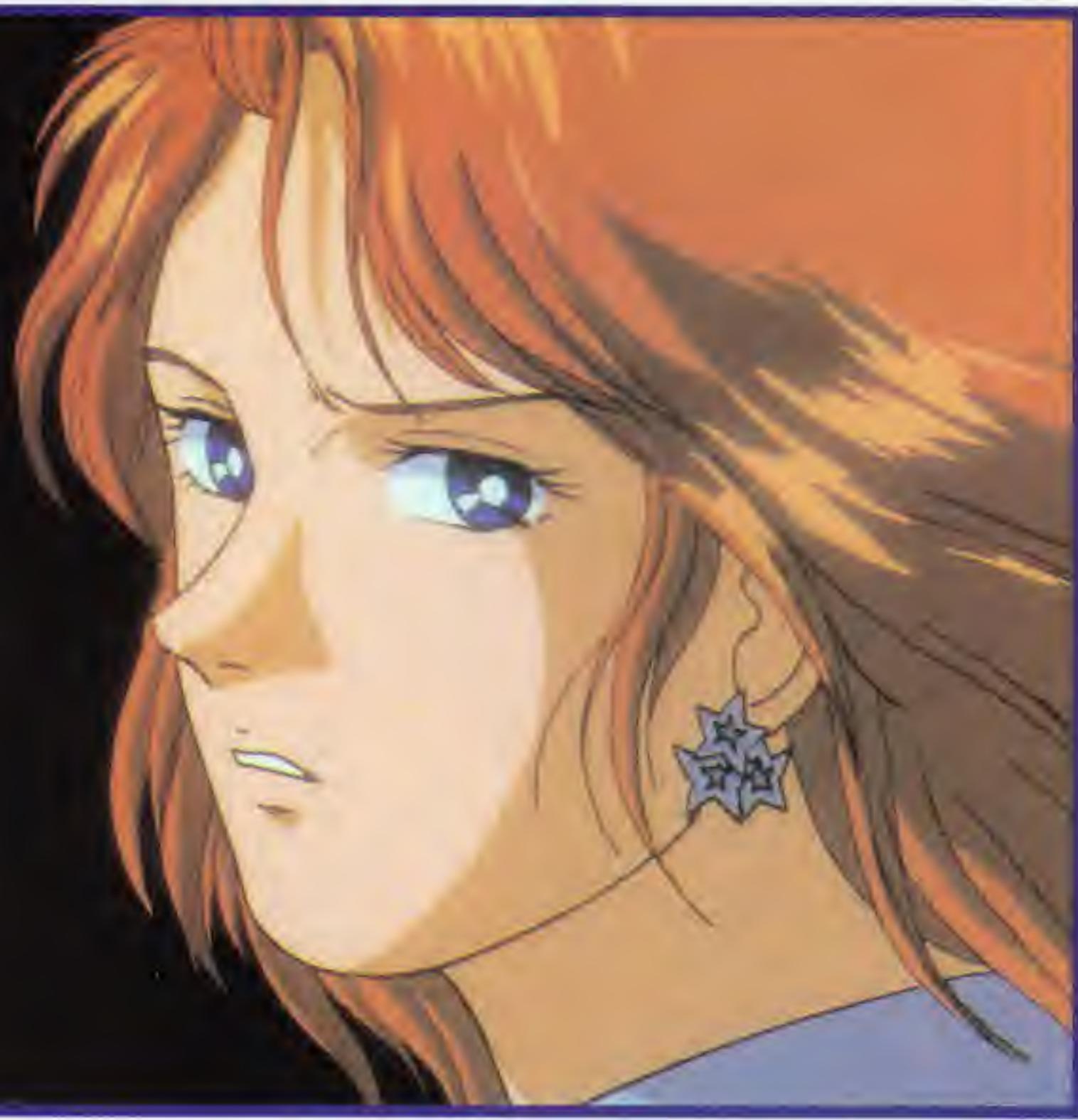
その喧噪を嗅ぎ付け、セリリーを発見したドレルのベルガ・ダラス。カメラ・アイが不気味に光る



警告するシーブックにまで銃口を向け、ついには発砲するシオ。その弾丸がシーブックの腕をかすめる！



そのころ、シーブックは信じられない光景を目撃していた。セリリーの父シオが、娘に銃を向けていたのだ！



ガンタンクを発見したベルガ・ダラスは一瞬の早業でショットランサーを発射した！



狙い違わず命中したショットランサー。コックピット内部のシーブックを、容赦ない衝撃が襲う！



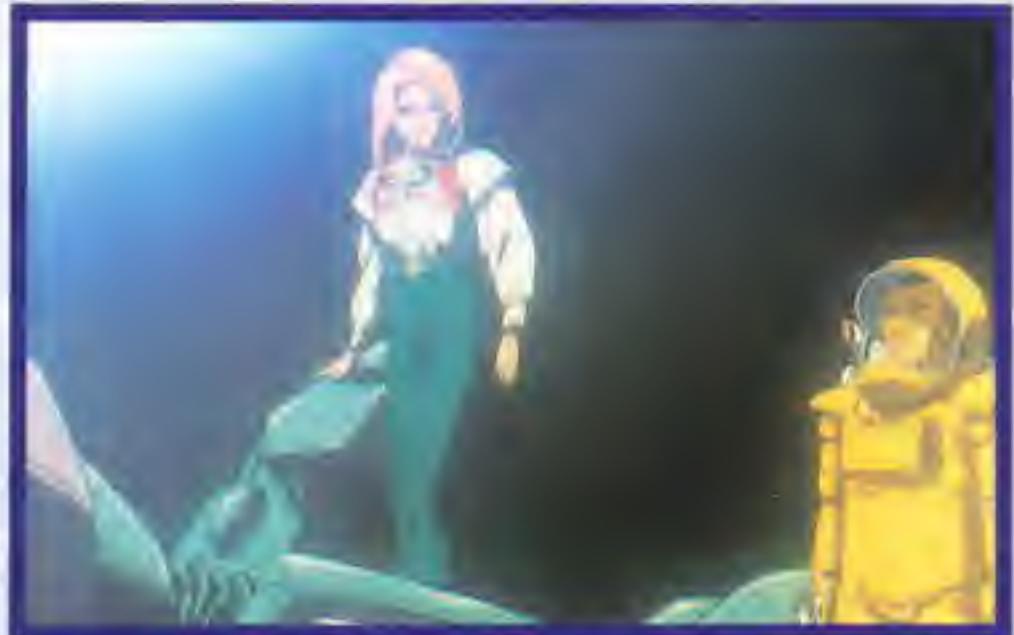
ベルガ・ダラスのコックピットの中から現われたドレルは、セシリーを妹と呼び、祖父の命令により迎えに来たと言う



少年たちの運命を乗せて、漆黒の宇宙に漂って行くスペースポート。果して彼らの前に待っているものは？



スペースポートは発進した。セシリー、そして少年を救うために引き返したレズリーを残したまま……



「里帰りじゃないか」のシオの言葉に送られて、行方不明の母ナディアを探すためにもと……ためらいつつも、歩み出すセシリー

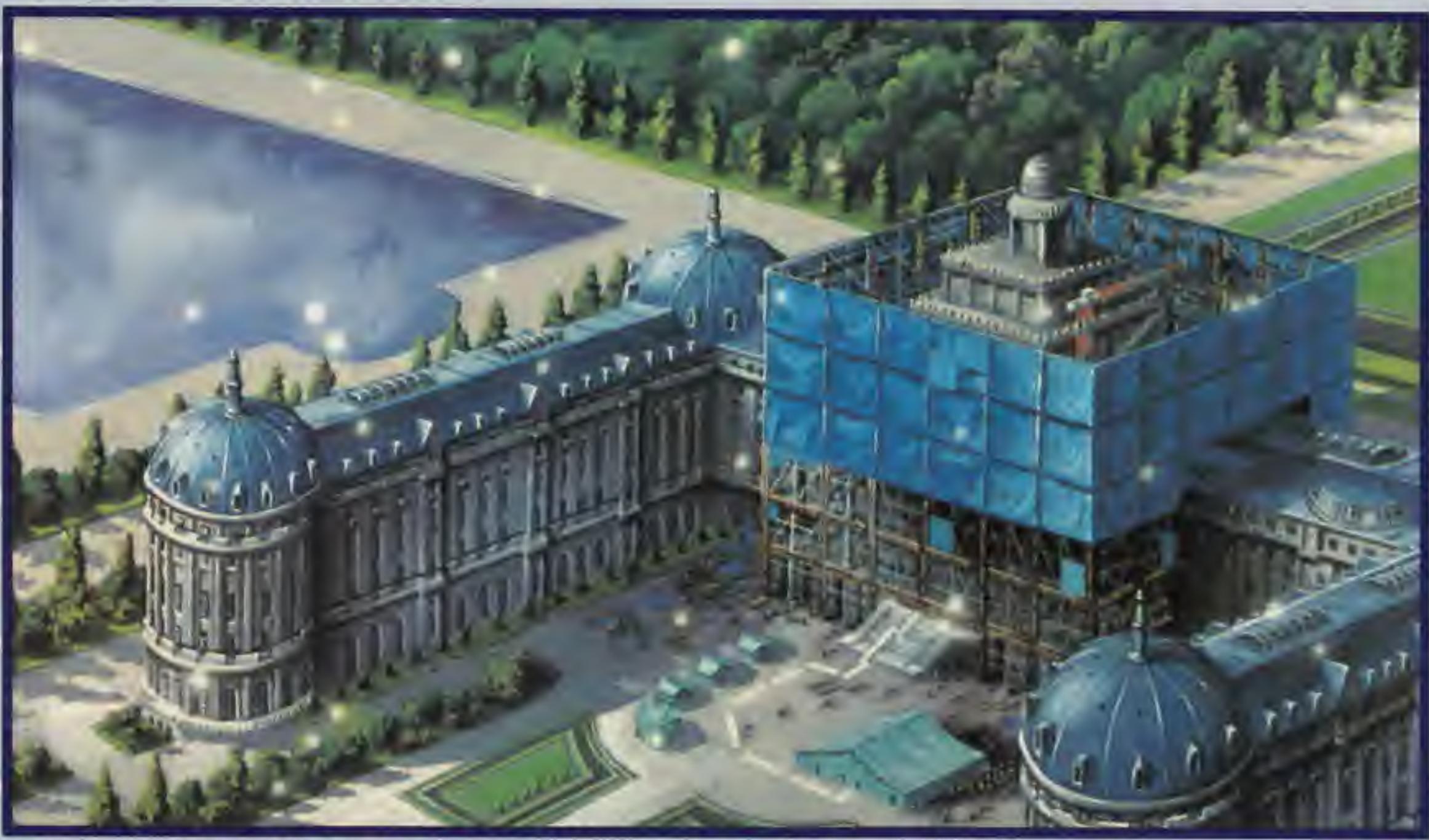
一行の窮地を救つたのは、シーブックの父、レズリーだった。詰詰めのガンタンクは、脱出艇が出るという第24桟橋を目指して走り始める。時折する耳なりを訝しむセシリーは、それが養父シオから渡されたイヤリングの発信器が原因とは知る由もない。そして、シオのパンが一行の後をつけて来ている事も……。

ようやくたどり着いた第24桟橋。が、既に全ての脱出艇は出払ってしまった後だった。時を同じくしてクロスボーンの若き戦闘隊長、ドレル・ロナ率いるモビルスーツ隊が潜入していた。やがて、一台のスペースポートを見つけた一行は脱出の準備を始める。その時、シーブックは、何事か口論しながらもみ合っているシオとセシリーの姿を目撃する。ついにはセシリーに銃口を向けるシオの姿に驚き、警告するシーブックに向けて銃を撃つシオ。折もおり、突然現われたドレルのベルガ・ダラスが一瞬のうちにガンタンクを破壊し、シオとセシリーに迫る。そしてサーキュライトの向こうから、セシリーを妹と呼ぶドレルの声が。そして「里帰りじゃないか」というシオの言葉に幼い頃の記憶が蘇り、遠巡の後、光の中に歩みだすセシリー。

負傷したシーブックはスペースポートに乗り込んだ。ゲートを開けるためにドック内に残つたレズリーは、スペースポートが脱出したのを見届け、アスマがのばしたフックを掴もうとするが、その時、逃げ遅れた少年を発見し、引き返してしまう。宇宙空間に漂い出すスペースポート。コロニーの外側から住み慣れた街が燃えている様子を見て改めて戦慄する一行だった。

脱出するスペースポートしかし、セシリーは……

父鉄 娘仮面とセシリ ー



フロンティアIVは各所に改修を施され、CVの拠点・コスモ・バビロンとなった。その中心、迎賓館の威容



はためくクロスボーン・バンガードの旗。付け根の部分からエアーが噴き出している。



迎賓館内の廊下を行く男装の麗人ベラ・ロナ。その後に女官が従う



入浴するセリーことベラ・ロナ。入浴中であっても常に侍女が付き従う



ベラ・ロナ。彼女がクロスボーン・バンガードに身を投じたのは、戦火の中で味わった恐怖と絶望感を振り払うためなのかもしれない……



到着したのはクロスボーン・バンガードの総帥、マイツナー・ロナ。コスモ貴族主義の提唱者だ

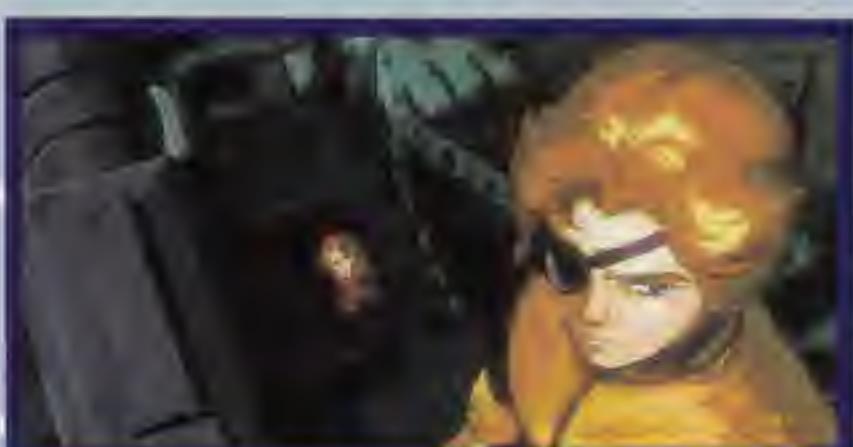


カロッソ・ロナ。彼は、おのれの感情的な弱さを封じ込めるため、そしてコスモ貴族主義を実現するため仮面を被ったという



「お里帰り……おめでとうございます」。シオとの再会。育ての親のへりくだつ態度に怒りすらおぼえるセリー

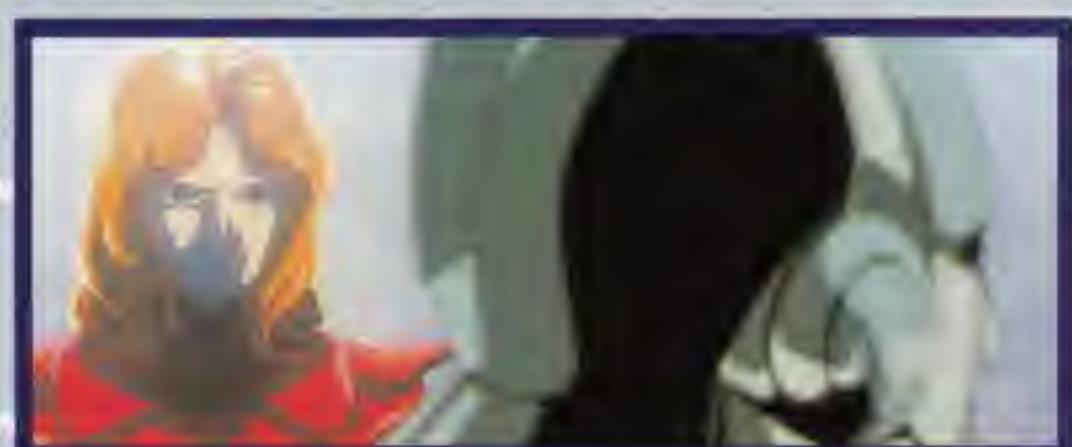
相容れぬ



ベラのお目付け役となったブラック・バンガードのザビーネ・シャル



祖父マイツナーは、ベラにCVのアイドルとなることを勧める。心搖れ動くベラ



ベラと父カロッソの再会。だがその鉄仮面を嫌悪するベラ。「虎の威を借りる羊ですか……」実の父娘を隔てるものはあまりにも厚い



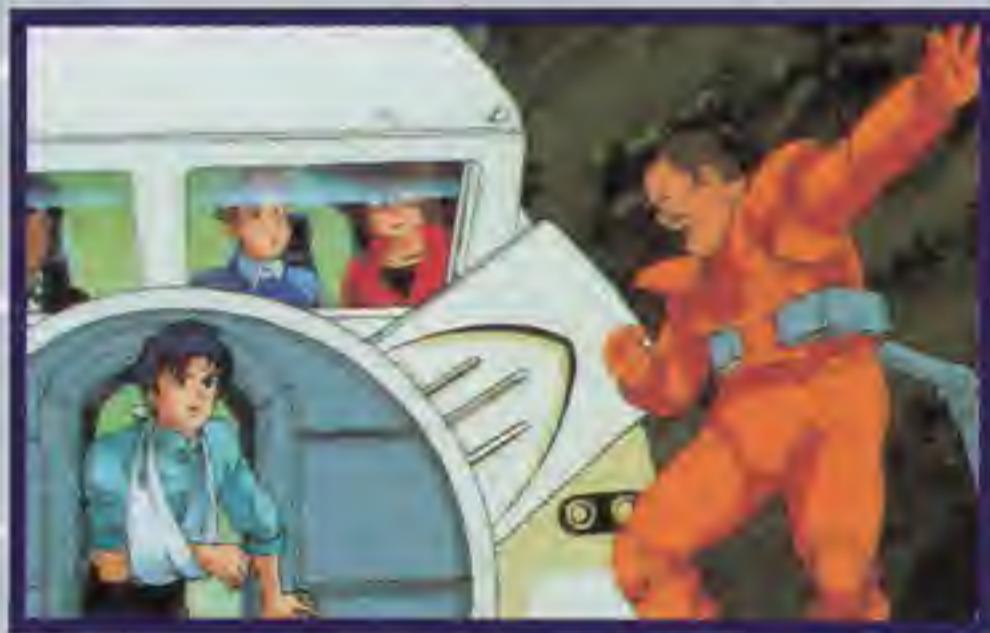
スペースアークの船体が傾き、ブリッジから飛び出してしまったコズモ。クルーは練習生でその腕もまだ未熟なのだ



フロンティア1に逃げ延びた子供たち。アスマ、ベルト、リアの3人



ガントンクに残ったシーブックの血痕を発見し、絶望するヘラ。「あたし……どうしたらいいの？」



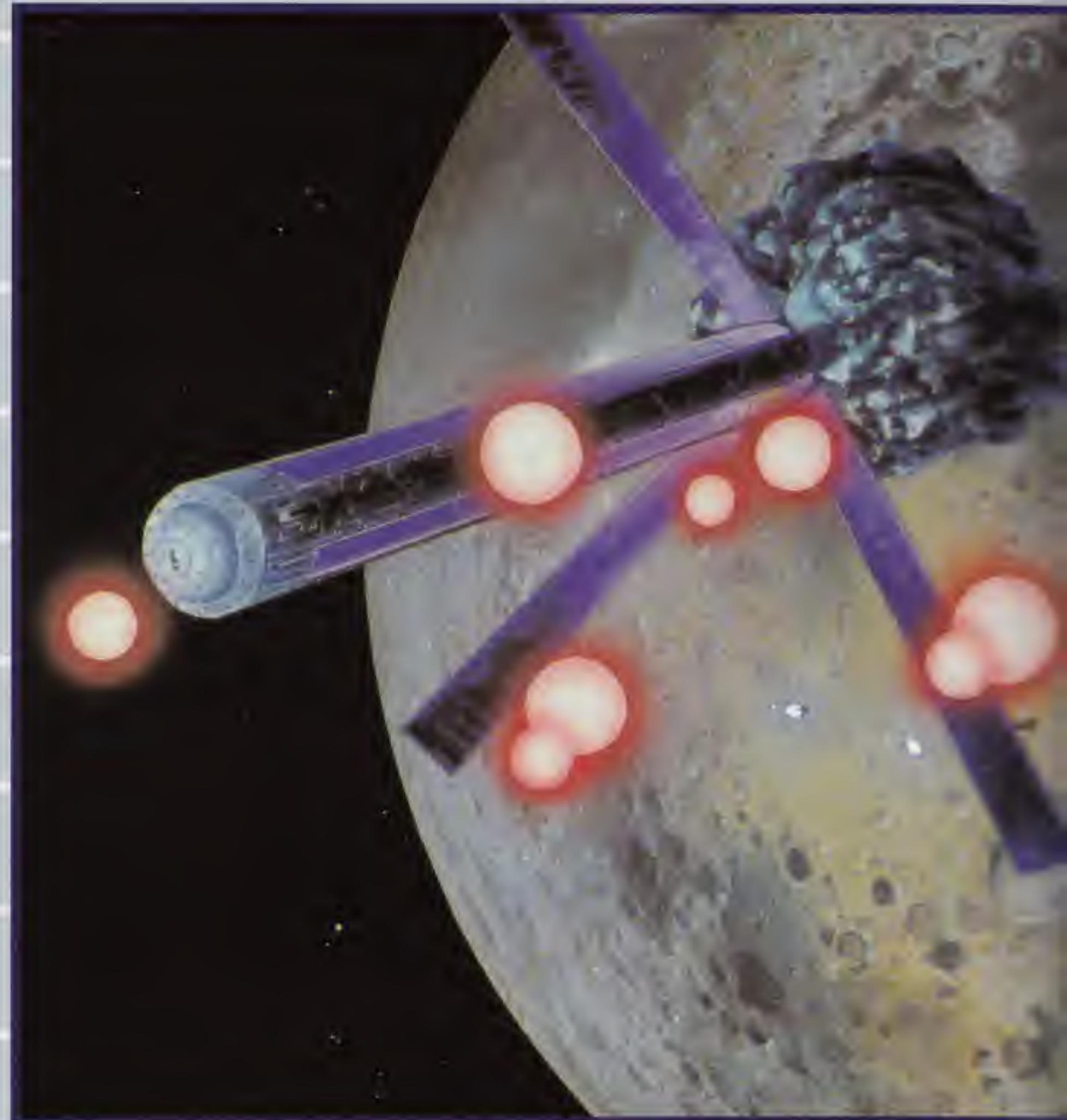
落下してきたコズモをポートのアームで助けたシーブックたち。だが、逆にレジスタンスの戦いに巻き込まれる羽目に



ブリッジに地球からの放送が入る。CVの存在を認めもしないその見解に怒る艦長代理のレアリーとメカニックのナント



F91の解説ビデオに意外にも母モニカの姿を発見。「家を出でって、やってたことが……結局MSの開発の手伝いかよ!？」



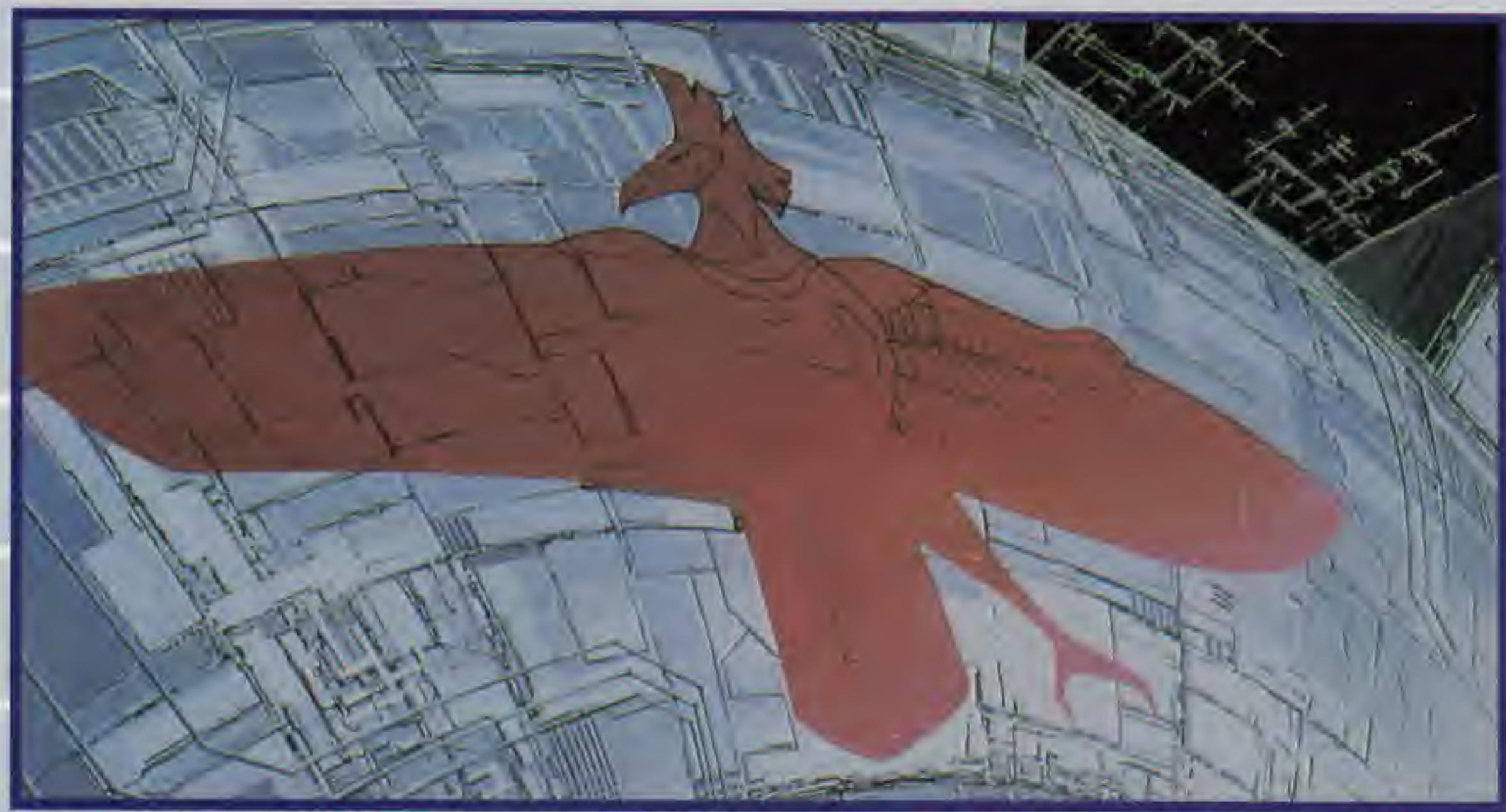
そのころ、別のコロニー、フロンティアIに逃げのびていたシーブックたちの前に、連邦の練習艦スペース・アークが姿を現わす。その艦を動かしていたのは、艦長代理のレアリー・エドベリ以下、訓練生上がりの未熟なクルーだった。レジスタンス活動のリーダー、コスモらが出入りしているが、レアリーはじめ、クルーと何かにつけて対立している。やがて子供たちもスペース・アークに乗り込む事に。折しも今回の反乱に対して地球連邦の臨時放送が入るが、事の重大さを全く認識していない。兵器説明のビデオに目を止めたシーブックは、そこにバイオ・コンピューターの開発に打ち込む余り家庭を捨てて行つた母・モニカの姿を見る。母が兵器の開發をしていた！衝撃を受けるシーブック。

かつて、シオにナディアを寝取られ、己の感情的な弱さを恥じ、以来コスモ貴族主義実現のため自らの感情を表に出さぬ、という信念を語るカロツソ。そしてコスモ貴族主義の実現のためにアイドルとして君臨してもらいたいと語るマイツツァーの言葉に戸惑いながらも、自分の道を模索し始めるヘラ。が、お目付役のザビーネ・シャルを伴い、かつてガントンクが破壊された現場を訪れたとき、シーブックの死を感じ思わず涙してしまう。

クロスボーン・バンガードの総帥・マイツツァー・ロナにより、フロンティアIVはコスモ・バビロンと命名された。迎賓館内部ではセシリ一が今はベラ・ロナと呼ばれ、侍女にかしづかれていた。彼女の前に、実の父カロツソが、今は顔を不気味な鉄仮面に包んだ姿で現われる。

それぞれの運命に投げ込まれた若者たち

ガンダムF91始動! フロンティアIの空中戦!!



フロンティアIVの表面には巨大な駒のエンブレムが描かれていた。CVの総帥マイツァー・ロナが命名した“コスモ・バビロン”の紋章だ



「これぐらいの被害で戦争が終わるならば、安いものだ！」激しい砲撃がコロニーに降り注ぐ



フロンティアIV近くでは、戦艦の周辺を飛び交うMS群の戦闘がえんえんと続いていた



血氣にはやる連邦軍戦艦の艦長。コロニー外側から、一般市民の犠牲もやむなしと砲撃を行う



砲撃が止んだ頃、ベラを連れて草原を出るマイツァー。理想の貴族社会について切々と語るマイツァーの言葉にベラは……



コロニーの下を突き破って、レーザービームの嵐が降り注ぐ(?)。罪のない一般市民まで巻き込んだ戦略にマイツァーは怒りを隠せない



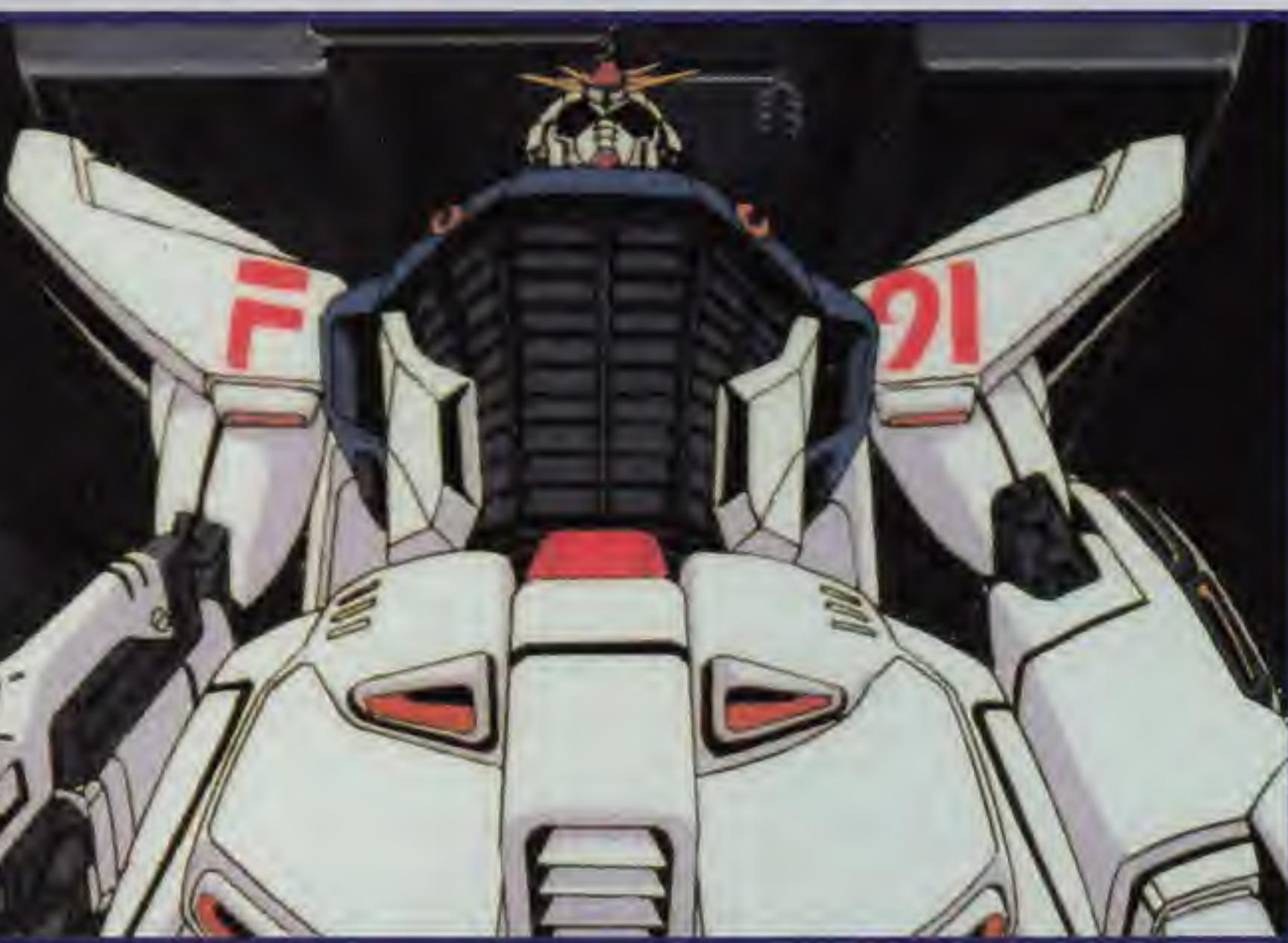
スペース・アークには、機体番号24のヘビーガンを操る数少ない正規の軍人のパイロット、ビルギット・ビリヨが到着していた。あちこちに子供たちの姿が見え、とても軍艦内とは思えない様子に呆れ気味だ



真なる貴族主義を理解できず、それに押しつぶされ、出奔した娘ナディアの事を嘆くマイツァー



マイツァーの思想を理解しつつも、一抹の憂いを含む微笑で振り向く。「私はその母の娘です……」



リィズに母モニカのビデオを見せたコズミックをなじるシーブックだが、戦争屋の彼に理解されるはずもなく、逆に殴られてしまう



モニカが昔リィズに教えたあやとりがF91のバイオコンピューター回線の秘密だった。思わずの所で母との接点に懐かしさが込み上げるリィズ



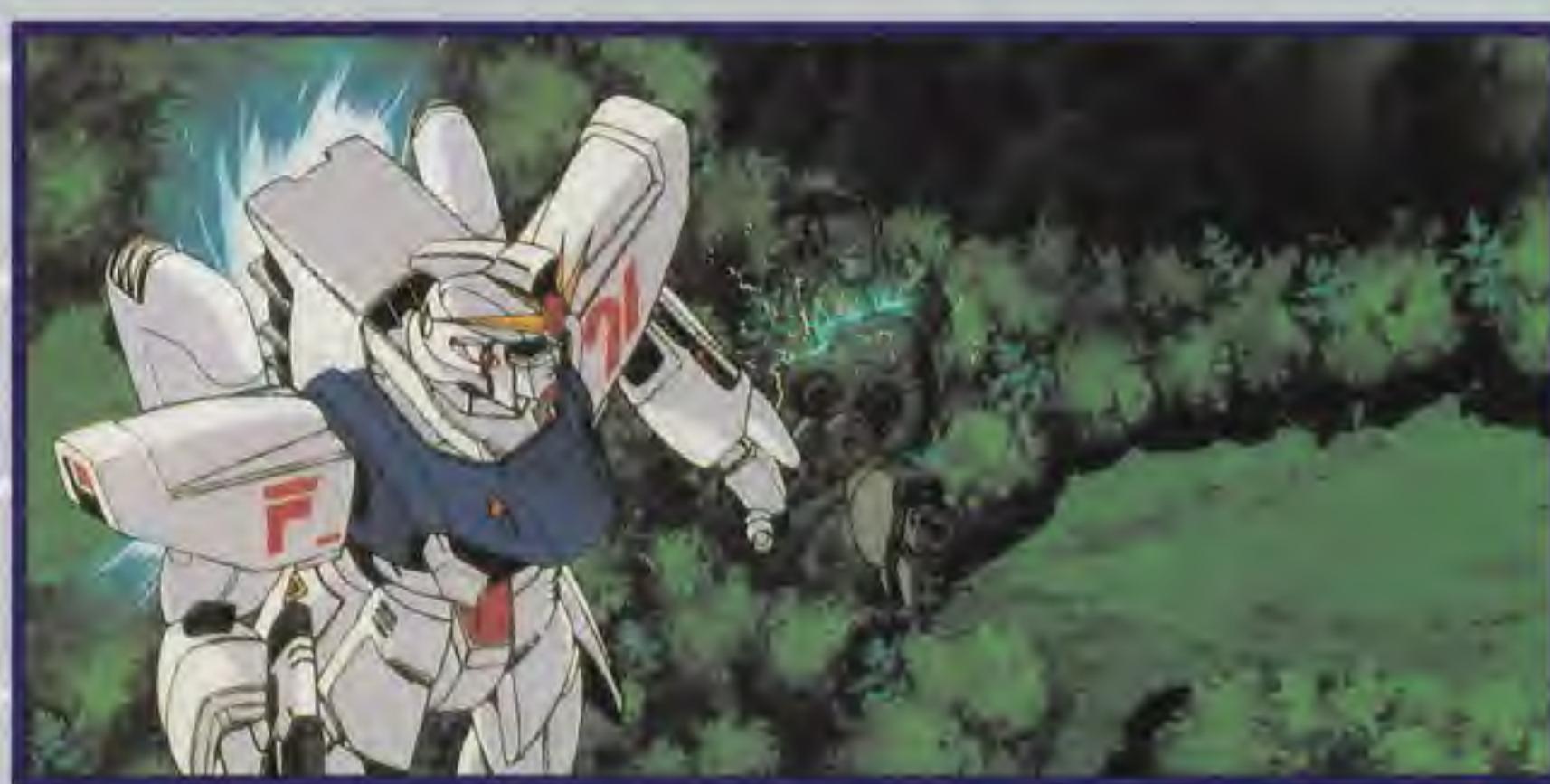
やみくもに攻撃してくるドレル隊のデナン・ゲーに対しシーブックはついにビームサーベルを抜いた！



突然、F91を操縦する羽目になってしまったシーブック。初めての事に戸惑うばかりだったが……。



メンテナンスベッドに横たわるF91を見て、「昔こんな顔のMSがあったわね？」。レアリーの思い付きで“ガンダムF91”と命名される



一瞬の早業で敵機を両断するF91。さらに攻撃してきた2機のMSをもビームライフルでしとめ、ドレルに退却を余儀なくさせる。しかし、敵パイロットの死を認識したシーブックは、自らの行いに戦慄する



そのころフロンティアⅠの坑道を制圧したドレルは、その勢いでコロニー内部まで侵攻を始めようとしていた

そこへ敵モビルスーツ隊侵入の知らせが！ ガンダムに乗り込んで出撃するシーブック。戸惑いながらも、コンピューターと波長が合うのか、あるいはニュータイプとしての素質が、迫り来るデナン・ゲーに向けてビームサーベルが一閃！ 両断された敵は森林地帯に落下していく。

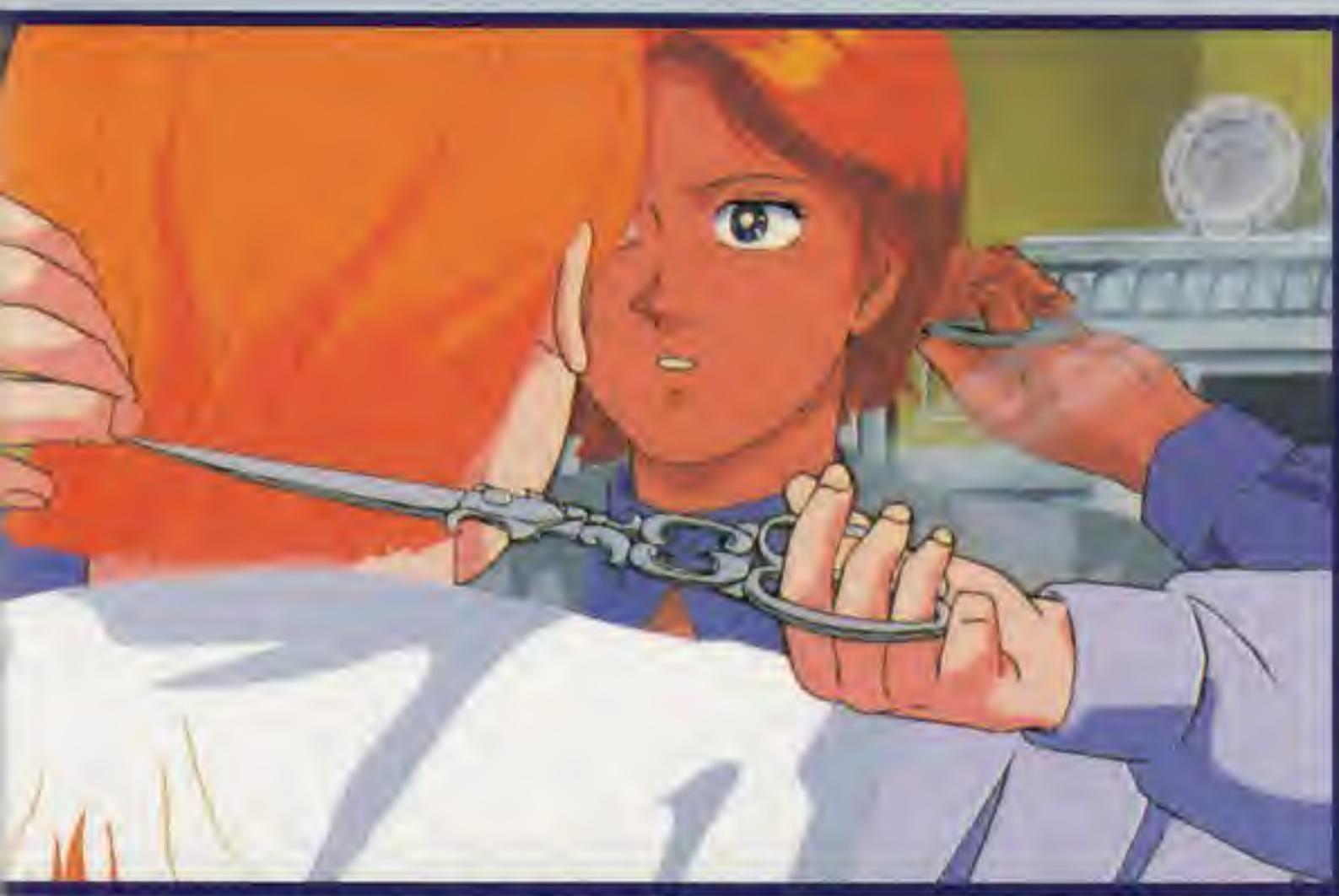
メカニックのグルスは、新型モビルスーツのバイオ・コンピューター回線の接続が、リィズが母モニカから習ったあやとりと同じ形であるという事を知り、その起動に成功する。同じ頃、バイロットスーツに身を固めたベラは、ザビーネのもとでモビルスーツの訓練に励んでいた。ベラの素質に感心するザビーネ。

スペース・アークには、バルチサンたちが資料を調達して訪れていた。そのころ、新型モビルスーツ・フォーミュラ91の顔を見たレアリーは、昔のモビルスーツの名前をとり、その機体をコードネーム“ガンダムF91”と命名する。

コスモ・バビロンでは、コロニーの表面に巨大な鷲の紋章が描かれていた。その外部に集結した連邦軍は、政序を破壊するべく、コロニーを砲撃する！ 突然の真下からの砲撃に追い散らされる避難民たち。その様子を苦々しく見つめるマイツァーはベラのもとを訪れ、連邦の政治的腐敗を嘆き、宇宙植民に名を借りた棄民政策への怒りを語る。気高き人種により導かれる理想的な貴族主義の実現。マイツァーの言葉がベラの胸に響く……。

F91初陣！ パイロットはシーブック・アノー！！

潜入！ブック、コスモ・バビロンに 束の間の再会



「一人では生きられないし……覚悟もつかない……」様々な思いを胸に、自室で一人髪を切っているベラ。その時、侵入した何者かを呼び止める声が！ 思わず身を硬くするベラだが……



シーブックはセシーを呼び戻すため、一人コスマ・バビロンに潜入していた。



「みんなが心配してる。迎えに来たんだよ」とシーブックの言葉に戸惑いを見せるベラ



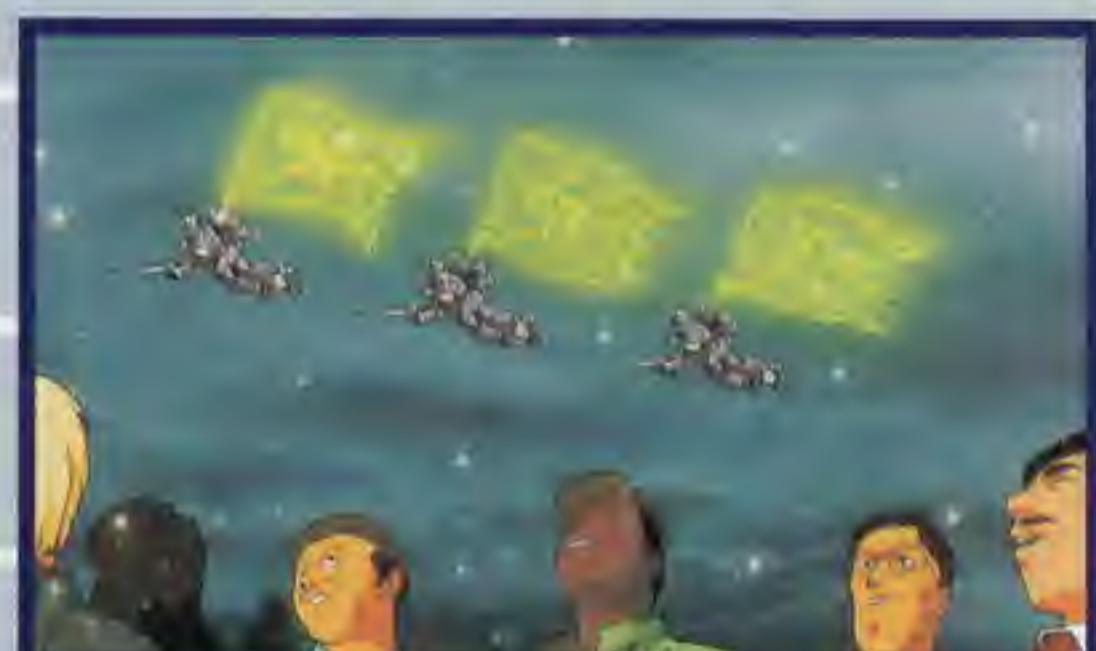
急を聞いて駆けつけたマイツラーに対して、「物盗りかと……」と話すベラ



シーブックは駆けつけたザビーネの統領から身を避けるべく、窓ガラスを突き破って脱出した



「なんて今ごろ来たの！ もう遅いのよ」シーブックを拒絶するベラ



ビームフラッグを掲げてデモンストレーション飛行をするMS。CVの宣伝工作は着々と成功しつつあった



次の日、バビロニアでは、大がかりなパレード、そしてCVの理想を掲げたセレモニーが華々しく執り行われていた



街中にはCVを賛美する群衆の声が響き渡っていた。憂鬱な思いで足を運ぶシーブック。警備兵に追われているとも知らずに……



演壇に立ち、コスマ・バビロニア建設の夢を熱を込めて語る鉄仮面。バルチザンの急襲を軽くいなすなど、カリスマ性も十分



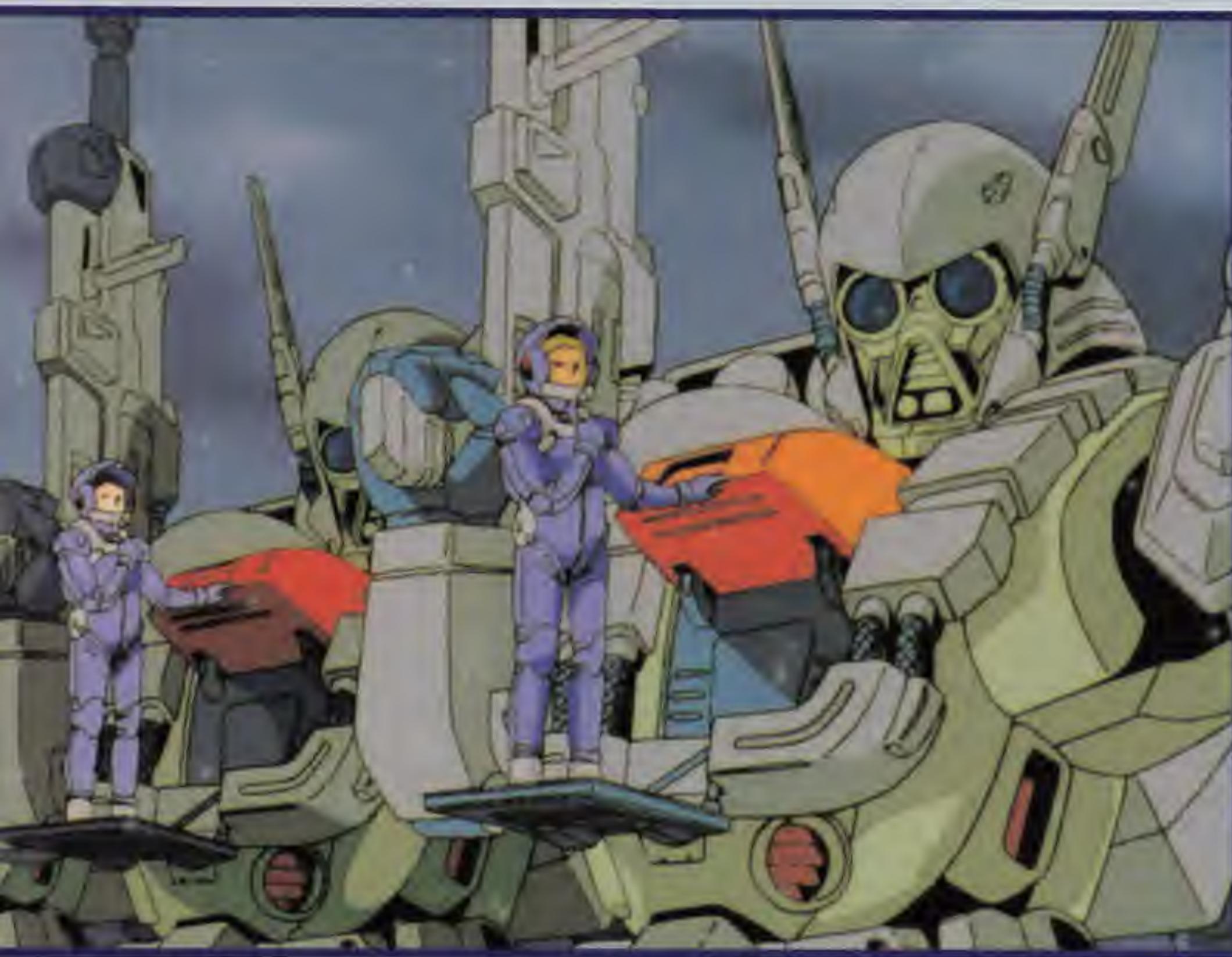
軽はずみな行動をクルーに責められ、失意のシーブックのもとへバルドらが現われた



しかし、逃走中に負傷したレズリーは、フロンティアへと帰途を急ぐF91の機内で息を引き取ってしまう……



警備兵に発見され、群衆の中を執拗に追われるシーブックを救ったのは、離ればなれになっていた父・レズリーだった



父の死に続き、セシリーガが皆殺し作戦に加担していると言う噂がどうすればいいのか分からず、苦悩するシーブック



その頃コスモ・バビロンは、着々とその権勢を強化していきつつあった。周辺には大艦隊を従えている



スペース・アークでセシリーガの居場所を知ったナディアは、娘を救おうとコスモ・バビロンを訪れ、前夫カラッソを非難する



「人殺しー！」鉄仮面を追って叫ぶナディアだが、現われた警備兵に連れ去られてしまう



ナディアに同行していたシオが、突然崩れるように倒れ、動かなくなってしまった！ 何か起こったのか……



「お母様のおっしゃる自由は、逃げ回るための口実にしか聞こえません」ベラも母の言葉に耳を貸さない。

「人殺しー！」鉄仮面を追って叫ぶナディアだが、現われた警備兵に連れ去られてしまう

翌日。バビロン内では、コスモ貴族主義の宣撫工作として、大がかりな閲兵式が行われていた。次々と現われる兵器の数々、ビームフラッグを掲げてテモンストレーション飛行をするモビルスーツ群。バビロンの理想を掲げる総司令官・鉄仮面の熱き弁舌。それらの全てが、人々に連邦の悪政に反旗を翻し世直しを標榜する尖兵としてのクロスボーン・バンカートへの期待感を植え付けていった。その人混みに隠れていたシーブックを、警備兵が発見する！ 危機一髪の彼を救つたのはバビロンでレジスタンス活動をしていた父・レスリーだった。しかし、逃走中に負傷したレスリーは、脱出後、フロンティアIを目前にして絶命する。母を理解してやれという言葉を残して……。

その頃、ナディアが先夫カラッソのもとを訪れていた。鉄仮面の思想を理解しない彼女は、ベラにセシリーガとしてやり直せと直談判に来た。しかし、同行していたシオは殺され、ナディアも何處へとも拉致されてしまう……。

マイツィアは、髪を切ったベラの姿に一瞬驚くが、理想を実現する手伝いをするための決意との言葉を満足そうにうけとめる。

翌日。バビロン内では、コスモ貴族主義の宣撫工作として、大がかりな閲兵式が行われていた。次々と現われる兵器の数々、ビームフラッグを掲げてテモンストレーション飛行をするモビルスーツ群。バビロンの理想を掲げる総司令官・鉄仮面の熱き弁舌。それらの全てが、人々に連邦の悪政に反旗を翻し世直しを標榜する尖兵としてのクロスボーン・バンカートへの期待感を植え付けていった。その人混みに隠れていたシーブックを、警備兵が発見する！ 危機一髪の彼を救つたのはバビロンでレジスタンス活動をしていた父・レスリーだった。しかし、逃走中に負傷したレスリーは、脱出後、フロンティアIを目前にして絶命する。母を理解してやれという言葉を残して……。

秘かにコスモ・バビロンに潜入したシーブック。街中で、ベラの事を聞き知った彼は、電気作業員を装って迎賓館の庭に侵入。ベラの私室を訪れる。そこには、髪を短く切ったベラの姿が。突然の事に驚きながらも「一緒に帰ろう」というシーブックを、もう遅すぎる、と拒絶するベラ。そこへ銃を持つサビーネらが現われる。どうやらシーブックを、もう遅すぎる、と拒絶するベラ。そこへ銃を持つサビーネらが現われる。窓から飛び降り、脱出するシーブック。

シーブックを拒絶するベラ そして父・レスリーの死!!

美しい一撃！内への攻降者アンナマリー



ベラに肩入れするザビーネを見つめるアンナマリー。すでにこの時彼女は投降を決意していた



今回の作戦の真意をザビーネにたずねるベラ。だが、ザビーネですら、知らないと言う



ザビーネは自分の心情をベラに語る。自らそれが嘘であるということを知りつつも……



フロンティアⅠの空へ飛び立つガンダムF91。先に飛び立ったヘビーガンと合流し、やがて二手に別れて空域の監視を開始した



突然、F91の前に現われるアンナマリーのダギ・イルス。彼女はスペース・アークに投降してきたのだ



フロンティアⅠ外部では、月からの援軍の連邦戦艦ラム・カイラム以下の艦隊がCV軍を迎撃っていた



鉄仮面は、副官のジル・クリューガーを呼び、フロンティアⅠに対して、"バグ"による攻撃を命令する



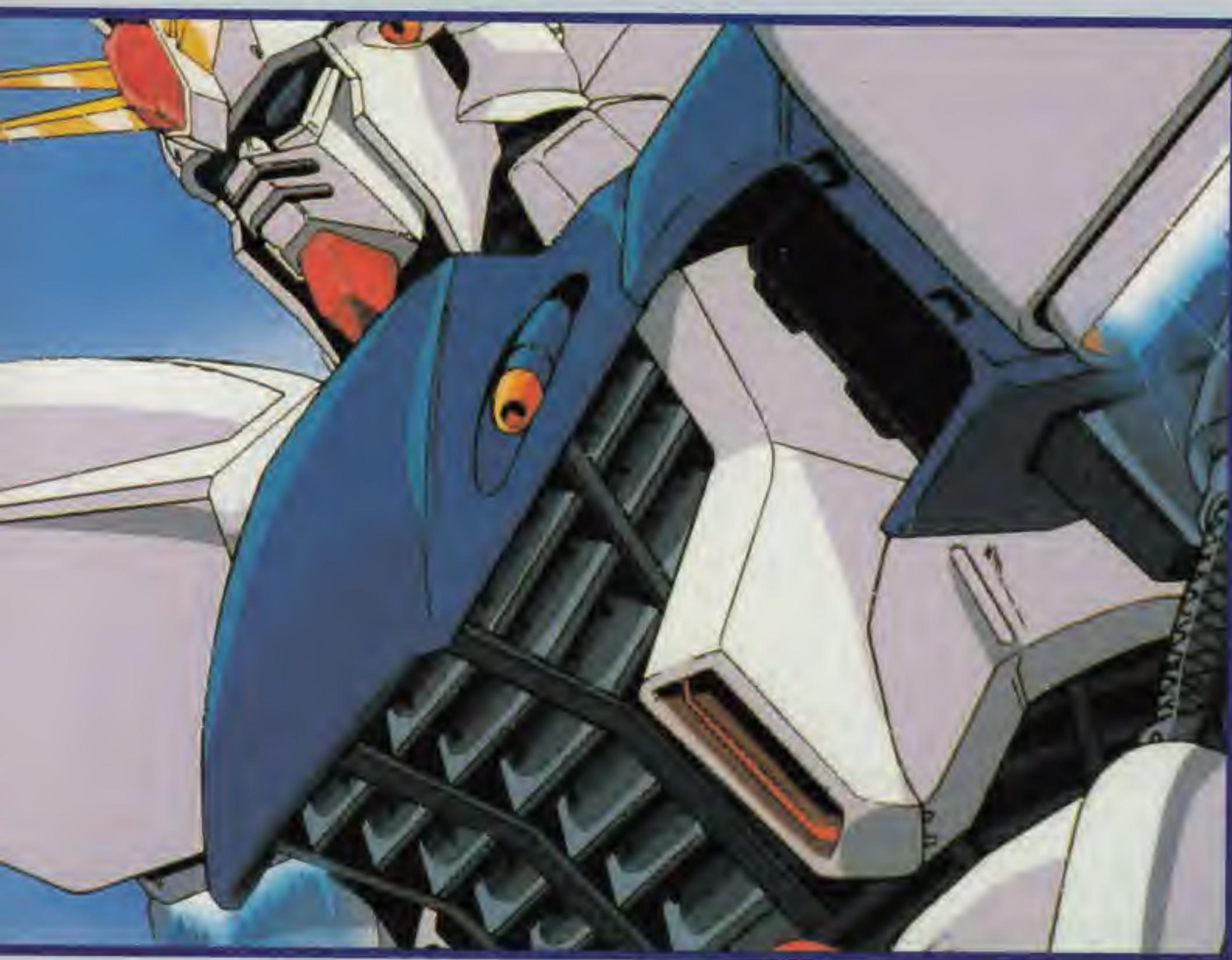
「！……始まった」目前に展開する戦闘の、激しく瞬く光芒を見つめるベラ



両軍の号令以下、たちまちすさまじい大砲撃戦が、宙域を眩しいばかりの閃光で覆い尽くしながら展開する。飛び交うミサイル、ビームキャノンの際限のない応酬の中、またたく一つ一つの光の中で数限りない命が失われていく



スペースポート内でも子供たちがノーマルスーツに身を包んで緊急時に備えていた



投降したアンナマリーのダギ・イルスのペイントを塗り替えているサムとアズマ。スペース・アーク要員が板に付いてきた2人だ



CV軍の侵攻に備えて発進準備にかかるヘビーガン、F91、ダギ・イルスの3機。各員の顔に緊張が走る



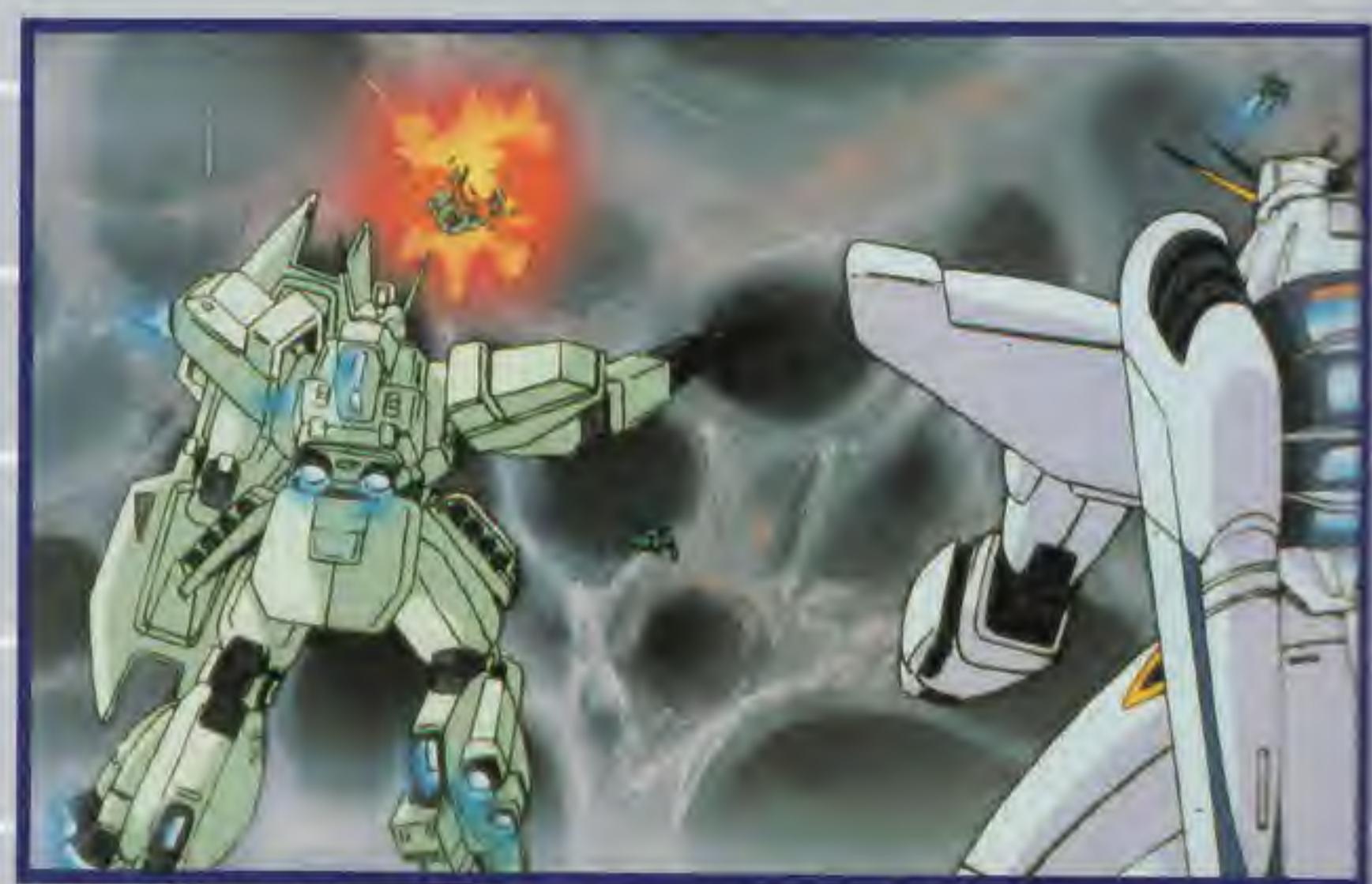
何かを振り切るように戦場に向かって飛び立つアンナマリー。このあとにザビーネたちが来ると知っているながら……



恐るべき機動性能を発揮して殺到して来るデナン・ゲー。激しく繰り出すビームサーベルの切っ先がヘビーガンの機体を鋭くかすめる



「早いいっ！」旧式のヘビーガンを操りながらも善戦するビルギットだが、性能差はいかんともし難く、油断のならない戦いか続く



激しい爆発の後、数機の連邦軍MSが、追い立てられるように敗走して来た坑道を見つめるF91とヘビーガン。圧倒的勢力をほこるCV軍のMS部隊が、いままさに侵入してこようとしている!!

一方で、連邦軍モラー・カイラム級の戦艦を動員し、フロンティアI防衛に乗り出していた。スペース・アークに受け入れられたアンナマリーは、クルーにクロスボーン・バングードの軍事情報を提供した。タキ・イルスを連邦カラーニに塗り替え、侵入してきた敵の後続部隊に対し、F91、ヘビーガンとともに出撃する。

鉱道の奥からは、クロスボーン軍に圧倒された連邦軍のモビルスーツが次々と退去していく。ヘビーガンの機動性を上回る敵モビルスーツに、迎撃に出たビルギットも押され気味だ。

一方で、殺戮兵器「バグ」による攻撃を指示する。時を同じくして、ザビーネのベルカ・キロスとベラのビギナ・ギナが出撃！ ビギナの横顔には、ユリの花がなびいていた。

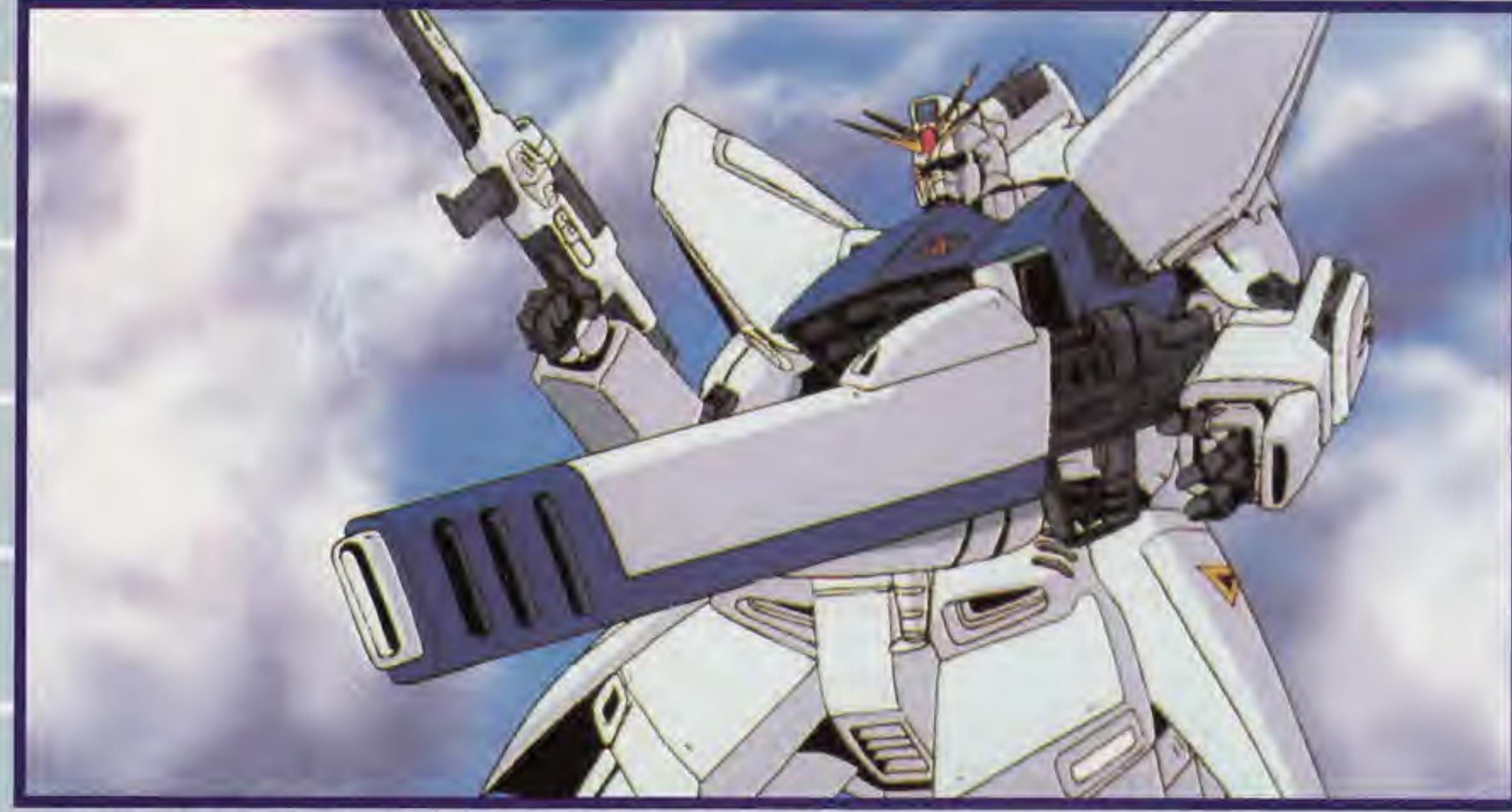
そのころ、クロスボーン・バングード旗艦、ザムス・ガルに乗った鉄仮面はフロンティアIに対して、殺戮兵器「バグ」による攻撃を指示する。時を同じくして、ザビーネのベルカ・キロスとベラのビギナ・ギナが出撃！ ビギナの横顔には、ユリの花がなびいていた。

そこには、シーブックにF91を手土産に敵に投降しよう、と話を持ちかける。承服できないシーブックとの口論はコズモの横槍で中断された。敵が侵入したらしい。ヘビーガンのビルギットとともに迎撃に飛び立つF91。コロニー内の地形を飲み込もうとしているシーブックの前を、2機のジエガンに護衛されたアンナマリーのダギ・ルイスが通過した。スペース・アークへの投降であった。

そのころ、クロスボーン・バングード旗艦、ザムス・ガルに乗った鉄仮面はフロンティアIのモビルスーツ隊長のアンドリュー・ブルーシュ。抱く偵察隊長のアンナマリー・ブルーシュは、ともに出撃するザビーネがベラにユリの花を渡し、微笑みかける姿を見てある決心をし、ダギ・イルスに乗り込み出撃する。

ビギナ・ギナ出撃！ 危機迫るフロンティアI

帰激つ突て来たセシリー F91 VS ビギナ・ギナ



ついにF91の必殺武器、ウェスパーが火を吹いた! 一撃でMSを完全に破壊するその威力はシーブックすらも戦慄させる



ベルガ・ギロスの発射したシェルフ・ノズルを両断する! しかし、一瞬のスキが……!



ザビーネのベルガ・ギロスを発見したアンナマリーは、果敢に飛びかかっていく



ビルギットのヘビーガンも、傷つきながらも敵MS相手に健闘している



次の瞬間、ザビーネは冷酷に引き金を絞った。アンナマリーはたちまち爆裂する機体の炎の中に消えていった……



懷に飛び込んだベルガ・ギロス。「ともに死ねば、お前の口惜しさは消えるのか?」ザビーネの言葉に一瞬、ハッとするアンナマリー



ついにF91とビギナ・ギナの対決となってしまった! お互いか誰かを知らない2人の戦いは、悲劇と隕合せの危険をはらみつつ、一進一退の攻防が続く。シーブックはビームシールドを起動させ、手裏剣の様に投げ放つ!



「感情を処理できん人間はゴミだと教えたはずだがな……」冷たく言い放つザビーネ



「ザビーネ! どういうことが!?」目前でアンナマリーを撃墜したザビーネを問いただすベラだったが……



「私はまだ、セシリー・フェアチャイルドよ！」気付かぬままに戦っていた相手がシーブックだと分かったその時……セシリーの悲痛な叫び



スペース・アークに迎え入れられたセシリー。様々な思いが去来し、まことにシーブックの胸にすがって泣くことしか出来なかつた……



後悔の念にかられるモニカをあえて責めず、ニュータイプの持つ可能性に思いをはせるシーブック



「どうしてもっと早く会いに来てくれなかつたの」リイスの涙ながらの抗議に言葉を詰まらせるモニカ



コロニー外部のザムス・ガルに帰艦したサビーネ。だが、鉄仮面直々の特殊任務遂行中、と門前払いを受けてしまう



「死んでから考えたり、やり直しをしたりするっていうのは難しいでしょう？」「……分かったわ。父さんの分も手伝わせてもらわう」離れていた心がいま再び結ばれ、手を取り合って見つめ合う母子。



セシリーのビキナ・ギナもいないが、さほど気に留める様子もなく「死ならば、あの老人も納得しよう」と冷たく言い放つ鉄仮面

そのころ、フロンティアIの外部にザムス・ガルがとりついており、鉄仮面直々に秘密作戦を進行していた。同じ頃、モニカがスペース・アークを訪れていた。母を非難するリイス。彼女の作ったF91に乗って兄が戦場で戦っているのだ。だが、そこに現われたシーブックは、あえてモニカを責めず、自らのニュータイプ覚醒の予感と、希望を込めた言葉を語る。

地上では、レジスタンスの人々も激しく飛来するモビルスーツに奮戦していた。その激戦のさなか、シーブックの母・モニカがスペース・アーティクを目指して走っていた。

上空では双方が氣が付かぬまま、シーブックのF91とベラのビキナ・ギナが対峙していた。が、ビキナ・ギナの護衛機を撃破したF91のコクピット内のシーブックの息づかいに気付いたベラは、戦う事を止め、シーブックに話しかける！ スペース・アークに投降したベラ＝セシリーよは、苦しい胸の内を語る。緊張の糸が切れたのか、それとも……シーブックの胸にすがつて突然泣き始めるセシリー。

攻防戦の中、ついにF91の必殺兵器・ウェスパー・キャノンが火を吹く！ 一撃で敵モビルスーツを完全に破壊する威力に驚くシーブック。また、アンナマリーのタキ・イルスも、敵味方識別コードにより戸惑う敵パイロットを見事なテクニックで撃破していく。やがて、サビーネのヘルカ・キロスを発見したアンナマリーは、果敢に挑みかかっていく。自分に対するアンナマリーの心情を知りつつも、サビーネは冷酷にダキ・イルスを破壊する。

セシリー、そして母モニカ 再び結ばれた心

猛飛襲來する『恐怖殺戮兵器』バグ!!



救援に来たのも束の間、CVの猛攻を受ける地球連邦の艦隊。手前はMS ジェガン



コロニーの外部スペースポートとともに出てくるスペース・アーク



ビキナ・ギナで出撃しようとするセシリィ。彼女に近づくモニカ



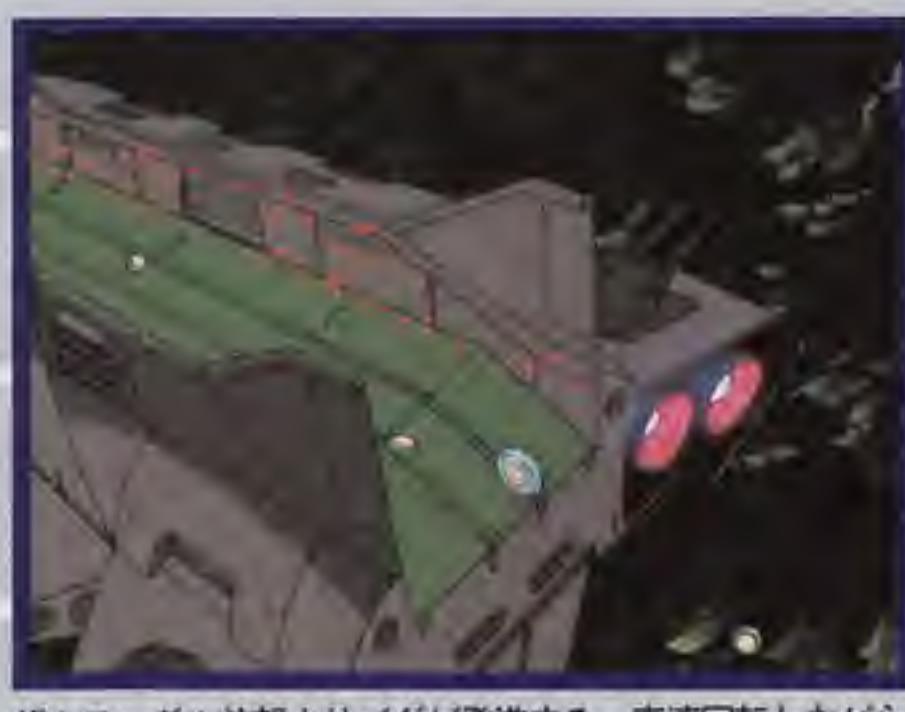
極秘裏にフロンティアⅠに接近したザムス・ガルの前部。その中では、無数のバグが、“意志なき殺意”を秘めて、活動の時を待っていた……



コスモ貴族主義のその裏でスペースノイドのほとんどを抹殺すべく暗躍する鉄仮面



坑道の中を突き進むバグ。親と子に分離し複数攻撃を仕掛けてくるのだ。



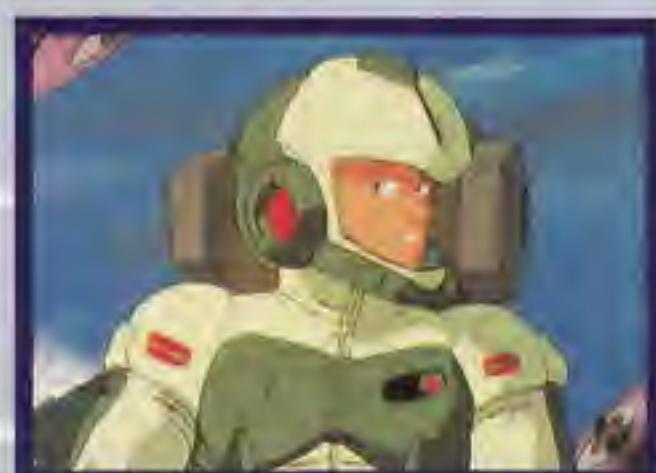
ザムス・ガル前部よりバグが発進する。高速回転しながら人間の動体反応をキャッチして襲いかかる



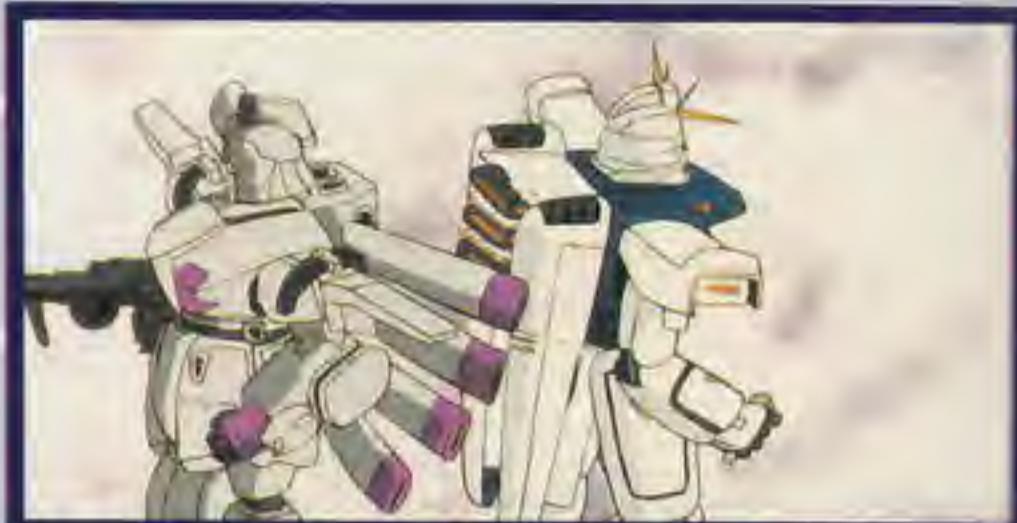
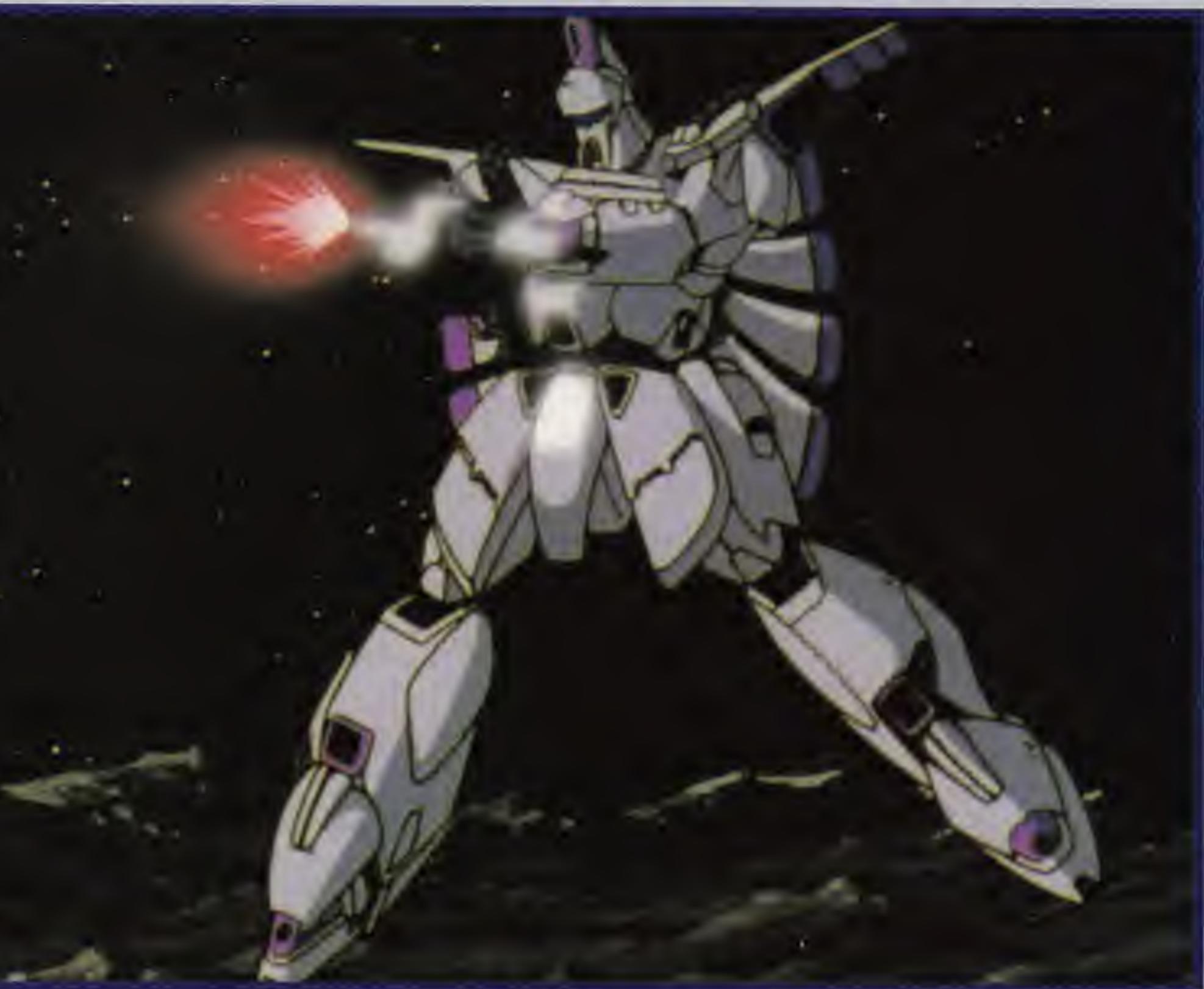
その回転する刃にフロンティアⅠのレジスタンスの人々が次々と餌食となっていく



シーブックのF91とともにヘビーガンを駆るビルギット・ビリヨ。彼も集団で襲いくるバグの猛威には勝てなかった。コックピットを直撃され墜落するヘビーガン



MSに搭乗していてさえその追撃を逃れることはできない



背中合わせの2機のMS。多数のバグに包囲され動きのとれないF91とビギナ・ギナ



残酷非道な敵に怒るシーアックとセシリー。倒すべき敵。それは鐵仮面なのだ!!



手首を高回転させ、ビームサーベルをシールド代わりに使うF91。これによってバグは次々と撃破されていく



宇宙の藻屑と消えるザムス・ガル。バグの母艦は沈み、その脅威は去った。だが、本当の敵はまだ滅んではない……



シーアックとセシリーの思わず抵抗に鐵仮面は試作型モビルアーマーの発動を決定。自ら決戦の場へと赴く



ビギナ・ギナのセシリーは、ついにザムス・ガルの前部を発見。バグをコロニー内に放っている元凶はこいつだ。MSの残骸の核融合エンジンを破壊、その衝撃で巨艦を沈めた

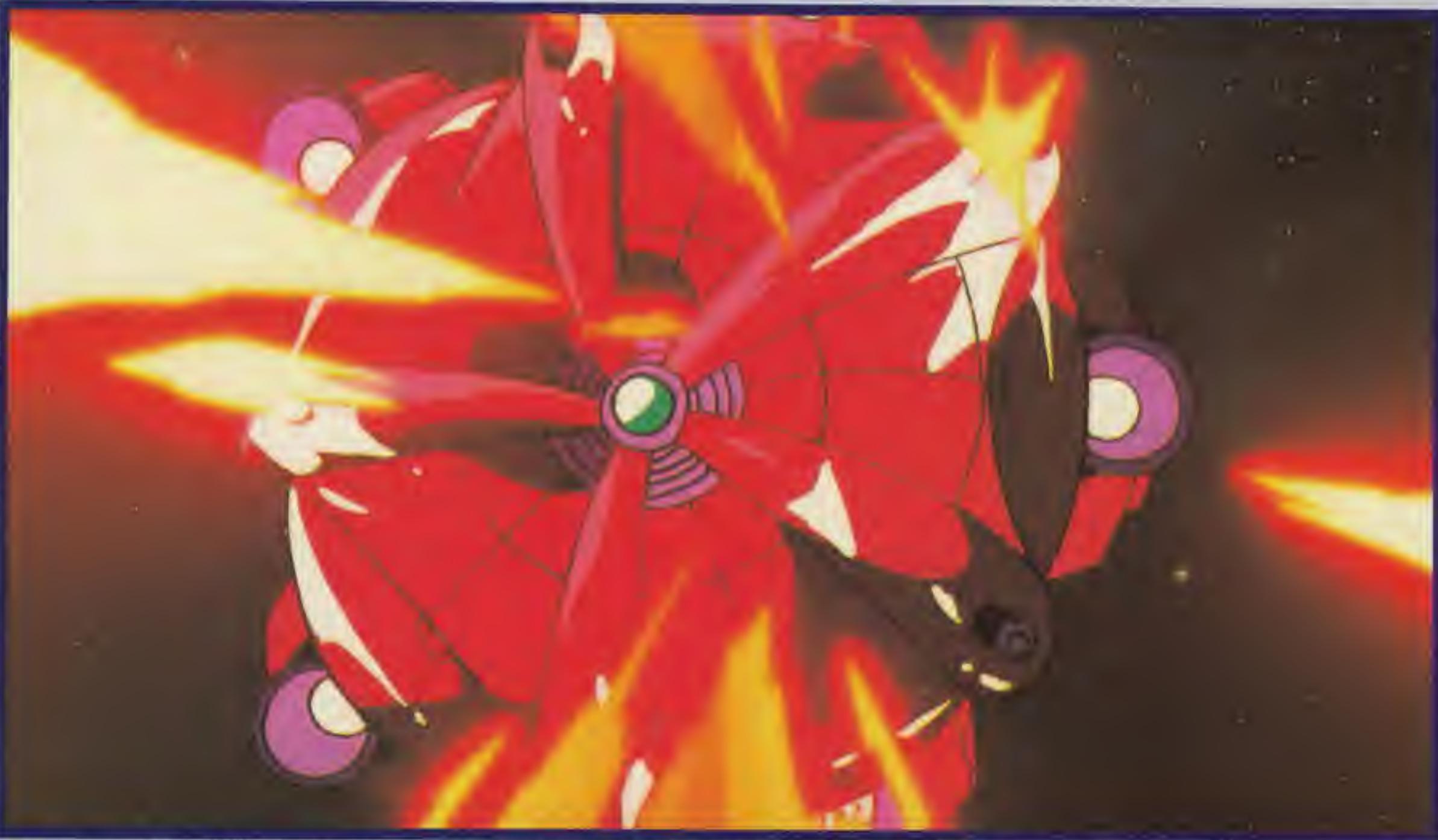
フロンティアIから発進するスペース・アーティストとスペースポート。中はケガ人や避難民でごった返し、病院船の様相を呈している。その折も折、地上に残ったコズモ隊が、全滅寸前との通信が入った。直ちにコロニー内に出撃するF91にヘビーガン。セシリーも後に続く。思い詰めたような様子のセシリーの事を気遣う母の意外な面に驚くシーアック。コロニーの中には、人々の絶望と、死の恐怖が渦巻いていた。超高速度で回転しながら飛来し、周囲に取り付けられたチーンソーで、人間のみを探し出し、追い詰め、情容赦なく切り刻むという究極の対人殺戮兵器「バグ」。まさに地上はこの世の地獄と化していた。鐵仮面はやがて地球上と月面でこの兵器を使用し、人類の大半を抹殺するためのテスト場としてここを選んだのだ。防衛軍もほぼ全滅、コズモも撃破したバグの爆発によつて命を落とす。バグの撃破に向かつた3機のモビルスーツは、際限なく現われるバグを前に必死で戦うが、猛攻を受けたヘビーガンがついに力尽き、ビルギットは湖中に消えた。セシリーはこれが鐵仮面の独断による作戦と直感。シーアックとともに鐵仮面を叩く決意を固める。F91とビギナ・ギナは外部に通じる抗道からコロニー表面に出てバグを送り出しているザムス・ガルの分離した前部を直接攻撃する！破壊されたジエガンの残骸を敵艦に押しやり、狙撃するセシリーのビギナ・ギナ。核爆発を誘発させ、ザムス・ガルの破壊に成功する。

この様子を見た鐵仮面は自らモビルアーマー「ラフレシア」を駆って出撃した！

フロンティアIを席巻する 悪魔の兵器!!

フロンティアIから発進するスペース・アーティストとスペースポート。中はケガ人や避難民でごった返し、病院船の様相を呈している。その折も折、地上に残ったコズモ隊が、全滅寸前との通信が入った。直ちにコロニー内に出撃するF91にヘビーガン。セシリーも後に続く。思い詰めたような様子のセシリーの事を気遣う母の意外な面に驚くシーアック。コロニーの中には、人々の絶望と、死の恐怖が渦巻いていた。超高速度で回転しながら飛来し、周囲に取り付けられたチーンソーで、人間のみを探し出し、追い詰め、情容赦なく切り刻むという究極の対人殺戮兵器「バグ」。まさに地上はこの世の地獄と化していた。鐵仮面はやがて地球上と月面でこの兵器を使用し、人類の大半を抹殺するためのテスト場としてここを選んだのだ。防衛軍もほぼ全滅、コズモも撃破したバグの爆発によつて命を落とす。バグの撃破に向かつた3機のモビルスーツは、際限なく現われるバグを前に必死で戦うが、猛攻を受けたヘビーガンがついに力尽き、ビルギットは湖中に消えた。セシリーはこれが鐵仮面の独断による作戦と直感。シーアックとともに鐵仮面を叩く決意を固める。F91とビギナ・ギナは外部に通じる抗道からコロニー表面に出てバグを送り出しているザムス・ガルの分離した前部を直接攻撃する！破壊されたジエガンの残骸を敵艦に押しやり、狙撃するセシリーのビギナ・ギナ。核爆発を誘発させ、ザムス・ガルの破壊に成功する。

モビルアーマー、ラフレシア出現 宇宙を圧するその猛威!!



激しく回転しながら、無数の砲門よりレーザーキャノンを浴びせかけつつ来襲する、究極のモビルアーマー、ラフレシア！



ザムス・ガルを撃破したビギナ・ギナとF91。だが、安心するのはまだ早かった！



花弁中央のコックピット内には、自らの頭脳を直結した鉄仮面の恐ろしい姿が!!



真正面からビームの齊射を受けたラー・カイラム級戦艦がひとたまりもなく轟沈する



遙か彼方の空間に輝きつつ接近して来るラフレシアの妖しい光を見つめるシーブック。「僕にはあれが宇宙を乱す物の怪の様に見える……」



実の父ながら、鉄仮面のその非情さを許すことが出来ないセリー。その胸には抑え様のない怒りがみなぎっていた



意を決し、果敢にラフレシアに挑んで行く2機。シーブックの制止も聞かず、セリーのビギナ・ギナが一気に斬り込んで行った！



ラフレシアはゆっくりと花びらを開いて行く……。その様子はまさに宇宙に狂い咲いた悪魔の花だ



戦場は廃墟となって漂っているコロニーの残骸に移った。ビギナ・ギナはビルの陰に身を隠しながら接近している



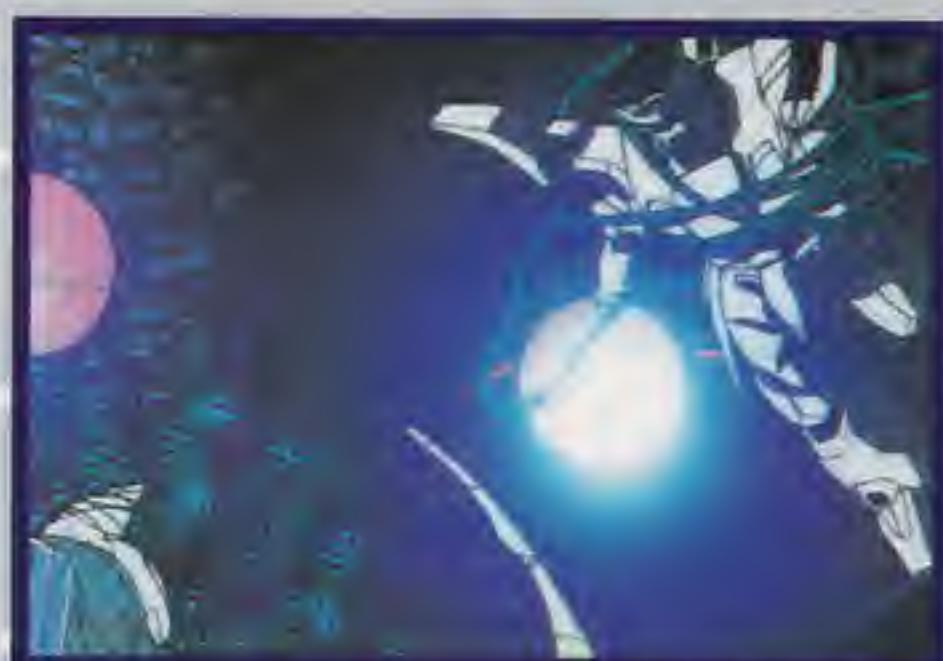
ビギナのレーザーは確実に命中しているのだが、表面に貼られたバリヤーでその大半が弾き返されていた



ラフレシアのビームをかわし、まっ正面から一気に突っ込んで行くビギナ・ギナ。果して勝てるのか……？



もはや人間の心をなくしてしまったかの様な強化人間＝鉄仮面は、セシリーカの叫びなどに耳を貸すはずもない



執拗なラフレシアの触手の攻撃に、ついにセシリーカのビギナ・ギナが捕らわれてしまう



ラフレシアについてのシラを切り通すジレ。その時ザビーネはバイザーに銃口を当て、ゆっくりと引き金を引いた



ラフレシアのコックピットから乗り出し、ビギナ・ギナに降り立つ鉄仮面



素手（！）でコックピットハッチをこじ開け、銃弾をものともせずに、セシリーカを引きずり出す鉄仮面



「手足を使わずコントロール出来るこのマシンを使う私をナディアと同じに見下すとは！ つくづく女と言う物は……御し難いなっ！」



同じころ次々と襲来する触手の攻撃に晒され、ついにビギナ・ギナがラフレシアに捕らえられてしまった。なぶり物にするかの如くビギナ・ギナを切り刻むラフレシア。「私の近くに来たいというからこうしてやつたぞ」コックピットから乗り出し、素手でビギナ・ギナのハッチをこじ開ける鉄仮面。銃を構えたセシリーカの腕

サムス・カルが破壊される様子を見、また、本艦から飛び立った見慣れぬモビルアーマーを怪訝そうに見つめるザビーネ。そのころ、地球連邦の月からの援軍を相手にドレル率いるモビルスーシ隊が奮闘、連邦軍を圧倒していた。その傍ら、連邦軍のラー・カイラム級の戦艦が、突然のビーム攻撃を受け、一撃で破壊される！ 異様な姿を見せながら殺到するモビルアーマー・ラフレシア！ その中央には光輝くファイバーで自らの頭脳と機体を直結した鉄仮面のおぞましい姿があつた。進路に立ち塞がる連邦のモビルスーシを一瞬の内に排除し、シーブックらの前に姿を現わすラフレシア。花びらを展開し、更に不気味な姿となり、先端にチエーンソー、そしてビームガンを内蔵した無数の触手を蠢かせながらF91とビギナ・ギナに迫る！ 怒りに任せて突っ込んでいくセシリーカが、ラフレシアの猛攻の前に徐々に旗色が悪くなつて来る。こちらの攻撃がパリヤーで防がれてしまうのだ。そのころ、サムス・カルを訪れたザビーネは、バグやラフレシアの作戦についての説明を求めるが、あくまでシラを切り通すジレのバイサーを撃ち砕き、宇宙に放り出した。

猛攻ラフレシア！ セシリーカ絶命！！

F91 咆哮!! セリの花の向こうにラフレシアの最終期!



セリーの危機を目の当たりにしたシーブックの怒りと同調するかの如く、F91が咆哮する！その瞬間、驚くべき事が起った！



次々に現われるF91の“分身”。ラフレシアを翻弄しつつ、確実にダメージを与えていく！



「セリーッ」果てしない宇宙に向けて流されていく姿に絶叫するシーブック



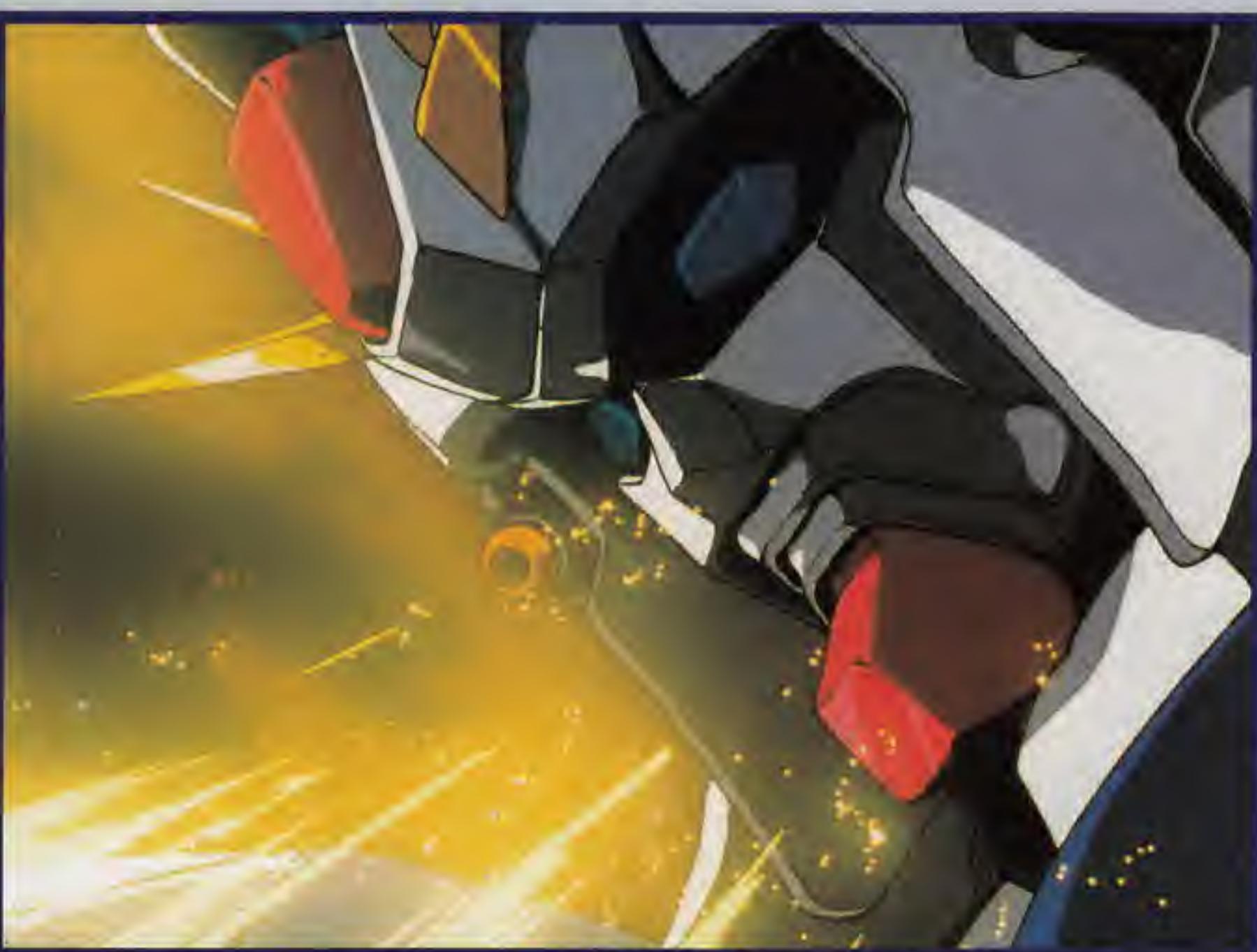
F91の異状を見た鉄仮面は、セリーを握っていた手を離し、コックピットに取って返す！



たちまちラフレシアを包む地獄の業火。だが、バリヤーのためか、ダメージを与えつつも、まだラフレシアは戦闘可能である



ラフレシアの側を漂うビギナ・ギナの残骸を狙い撃つF91。核融合エンジンの誘爆により一気に葬り去ろうというのだ



F91が再び口を開き、炎（？）を吐き出し、鉄仮面をにらむようにして叫ぶ!! 次の瞬間、“分身”をコックピット前に残して後退。その分身を狙った触手のビームが、容赦なくラフレシア自身に降り注ぐ!!



戸惑いながらも、あくまで戦う意志を見せる鉄仮面。F91も確実に傷を深めていくが……



驚くべき素早さでラフレシアのコックピット近くに降り立ち、ビームランチャーで狙いを定めるF91。「化物か！」驚嘆した鉄仮面が叫ぶ



ついに中央から誘爆を起こした、ラフレシアの断末魔の姿。倒て思つていたザビーネもこの光景に慄然とする



ほとんど戦闘不能のF91。中ではシーブックが何処へともなく飛ばされて行ったセシリーセリードを必死になって探していた



まるで生命がないかの様に漂っていたセシリーセリード。やがて、シーブックの呼ぶ声に静かに目を開く……



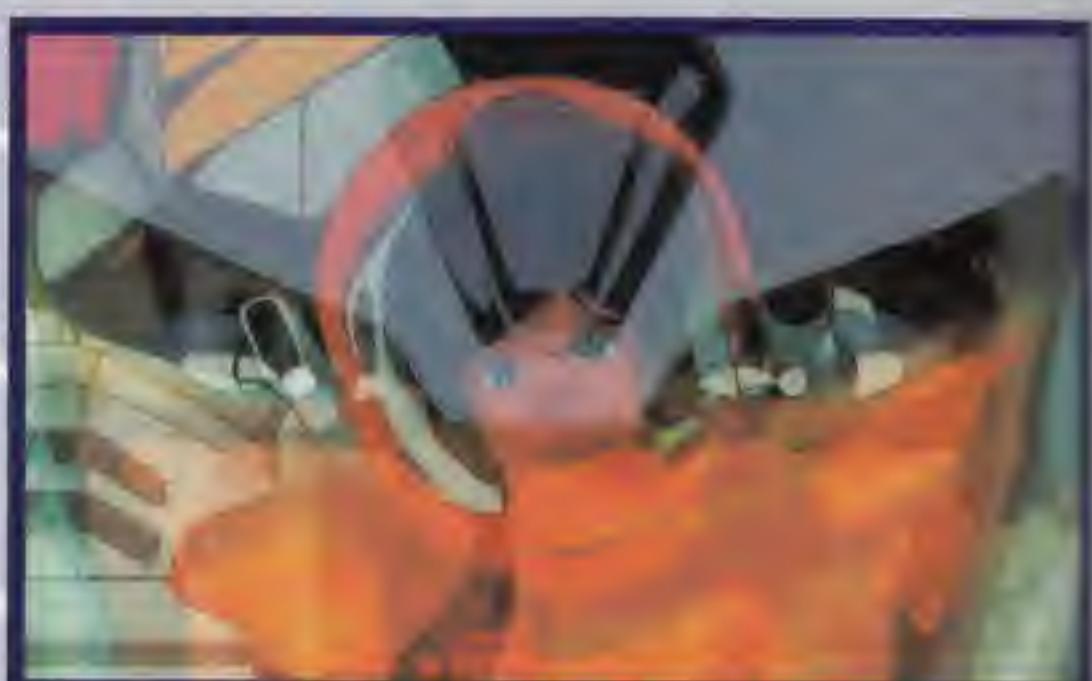
シーブックが手にしたのは一輪のユリの花……が、その向こうにはセシリーセリードの姿が！



「難民の一隻ぐらゐ見逃せよ……奴の母艦かも知れんからな」スース・アークとともにF91を見逃すザビーネ



時にU.C.0123年。この戦闘はクロスボーン・バンガード軍の圧勝の内に終わった。しかし、これはまだほんの始まりに過ぎないのだ……



絶望的になっているシーブックのもとへモニカがやってきた。ハイオコンピューターの回路を使ってセシリードを探し出せると言うのだ

シーブックの叫びを聞きつけたモニカはハイオコンピューターの回路を使って探し出せる、とシーブックを励ます。「あなたが必要としている命が呼んでいるでしょう！」しかし、宇宙は沈黙したままだ。絶望しかけた矢先に、シーブックは、「ユリの花」の存在を感じる。シーブックの行く手に、ボツンと浮いていたユリの花……そしてその向こうにセシリードの姿が。その体を抱き寄せ、必死に名前を叫ぶシーブック。やがて、閉じられていたセシリードの瞳がかすかに聞く「シーブック……」。セシリードの腕もゆっくりとシーブックの体を抱いていった……。

限界を超えたF91 その恐るべき性能!!



KUNIO OKAWARA

大河原邦男

F91 ILLUSTRATION GALLERY



大河原邦男（おおかわら・くにお）

'58年、稻城市生まれ。本作品のメカデザインを手掛ける。
「科学忍者隊ガッチャマン」「機動戦士ガンダム」等から、「装
甲騎兵ボトムズ」「魔動王グランゾート」まで、日本初の
メカデザイナーとして現在も第一線で活躍中



HIROSHI YOSHII

吉井 宏

F91 ILLUSTRATION GALLERY



吉井 宏 (よしい・ひろし)

'62年、愛知県生まれ。'90年秋上京、フリーとなる。青心
社文庫「ウィアード」カバーイラスト、第28回日本SF
大会「DAINA☆CON EX」公式ポスター、名鉄百貨店ポ
スター等を手掛ける。現、日本デザイナー学院渋谷校講師



佐山善則

YOSHINORI SAYAMA
[原画]

甲斐政俊

MASATOSHI KAI
[彩色・背景]

F91 ILLUSTRATION GALLERY



佐山善則（さやま・よしのり）

'67年、東京生まれ。「Ζガンダム」「ガンダムΖΖ」劇場版「逆襲のシャア」等にメカデザイナーとして参加。最近では「機動警察パトレイバー」のメカデザインが有名。近日発売予定のOVA「究極超人あーる」にも参加

甲斐政俊（かい・まさとし）

'65年、山口県生まれ。高校卒業後、東京デザイナー学院入学、「'85年、TVシリーズ「ダーティペア」の背景画でデビュー。本作品でも背景画を担当している。小社刊「B-CLUB」カバーイラストの彩色でも活躍



YOSHIKAZU YASUHIKO

安彦良和



安彦良和 (やすひこ・よしかず)

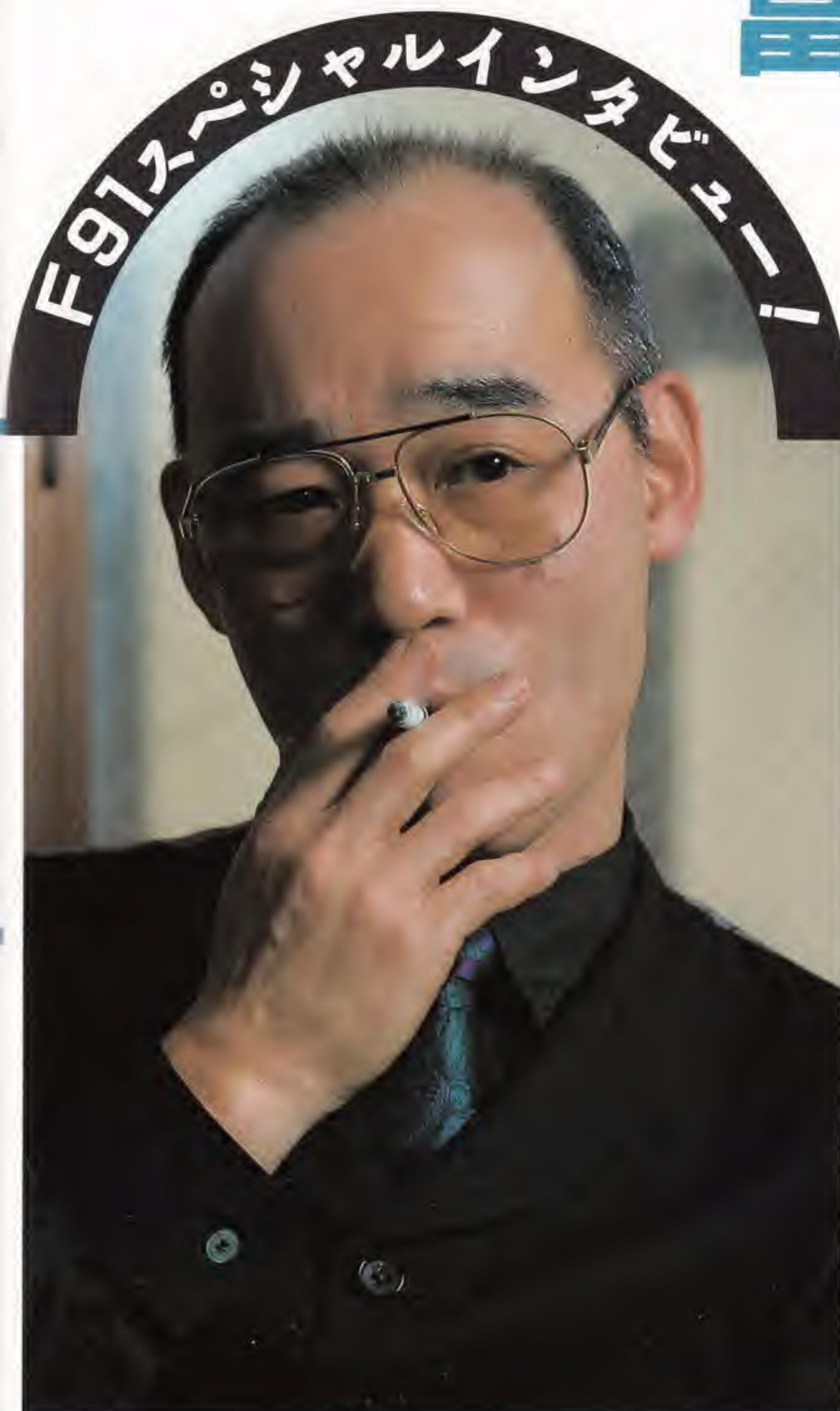
1947年、北海道生まれ。「機動戦士ガンダム」のキャラクターデザイン、作画監督を担当、一躍人気アニメーターに。この他劇場版「クラッシャージョウ」「アリオン」「ヴィナス戦記」のキャラクターデザイン、監督作品がある。

富野由悠季

YOSHIYUKI TOMINO

監督・共同脚本

帰って来た3人



F91ペシャルインタビュー

富野由悠季（とみの・よしゆき）1941年、小田原生まれ。日大芸術学部卒。64年に虫プロ入社後、フリーに。「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」等TV、劇場アニメーションの演出、総監督として数々の傑作を送り出している。また、小説家としても「リーンの翼」「オーラバトラー戦記」等、著書多数。

ガンドムには、とても幸せなフレードがありますね。

——今度のF91では、演出的にどういったアプローチを試みられましたか？

一番大事な事は、今までのガンドムを全く見ていない人に解つてもう事を主眼に置きました。その為のストーリーにしました。その為の演出を心掛けたつもりです。ですから「逆襲のシャア」まで設定したシチュエーションを知らなくても楽しめるような物を作ろうという事がテーマでした。また、それは自分だけの問題ではなく、これからお客さんになってくれる子供たちに

対して一番重要な方針だつていう風に考えました。

——今回、敵方のクロスボーン・パンガ

ードの標榜する貴族主義とは、物語の骨格の中でどういう位置を占めるのでしょうか。まず、物語全体の中で貴族主義というものをファッショントとして採用したいと思うんです。ファッショントいうと誤解されるんですが、ファッショントのルックスがちゃんと出ていると、敵とか味方とかがはつきり識別ができます。それは前のジオン公国の中のファッショント性もありますし、ガンドムの世界を損なわない物だという事を理解した上で、そういう考え方を敵方に置いた訳です。

もう一つの理由として、この10年くらいの東京を中心とした一般の人達の暮しが、かなり高級化してきているので、子供たちもそういうルックスとか見かけを抵抗なく受け入れてくれるだろうという事がありましたので、貴族主義という考え方に乗つとつた作り方（デザイン、キャラクターを含めて）をしても、10年前より受け入れやすくなつたんじやないか……と思つて採用しました。

それを今度は物語の方に組み込むにはどうしたが、については、敵方にそういう考え方をもつていけば、ます敵・味方の区別がつきやすくなるからです。

……今までずっとガンドムをやつて来て、一つとても気に入らない事があつたんです。「逆襲のシャア」で「Ζガンダム」の時代に一度試して見たんですが、シャアを味方側に入れて見て、また敵にして、みたいな構造をとつたんですが、やはり前にあつた

SPECIAL INTERVIEW



人物をこうするのは、とても無理があるような気がしまして、成功したと思つていません。それをもう一度試したかつたんですつまり、味方にいる人が敵に行つて、また帰つてくるようなストーリーが出来ないかなと。その為に、今言つた様な背景があれば、それがとても解りやすく演出できると思つて、セリーの様なキャラクターを作りました。そういうストーリーにする事によつて、一見敵と味方がパッと別れて見えるんだけど、物語として変化のある映像が出来るんじやないかと思つたんです。

そこで今回のように、主人公のそばにまずセリーもいて、だけどそれが向こうに行っちゃつて、どうするか……という話に組んだのです。

——話が変わりますが、マイツツアーの興したコスモ貴族主義が、クロスボーン・パンガード側の思想的な骨子になつてゐるですが、鉄仮面が後半にバグを出したりす

るのと、それをねじ曲げるようにしているのか、あるいはマイツツアーにもそういう意志があつたのか……。

それに関しては、決めてません。今後の製作の可能性が出てくれば考える、という事で、いくつかの物語を将来作る為の要素としています。

—— そうですか。すると、鉄仮面が本当に力ロツゾかどうかも……。

んね。大きな形でのプロローグでしかない
という構造になつていますので、映画として
の完成度が低くなつていて、という感じは
見終わつた時ちょっと問題になる点だと思
つています。

——ガンダムといえば、ニュータイプという要素がありますが、以前の「Ζ」「ΖΖ」とニュータイプの覚醒の方面に話が広がつていった感じがあるんですが……。

そう見えました？ 覚醒できないという

話が変わりますが、マイツツァーの興したコスモ貴族主義が、クロスボーン・パンガード側の思想的な骨子になってるんですが、鉄仮面が後半にバグを出したりす

A black and white close-up photograph of a man's face. He is wearing round-rimmed glasses and a dark turtleneck sweater. His hair is short and dark, with some texture. He has a serious expression, looking slightly to his left. The lighting is dramatic, with strong shadows on one side of his face.

せん(笑)。今回、シーブックがいろんな人に「お前二ユータイプじやないか」みたいな言われ方をしている程度で、全体を通

しては本格的なニュータイプの覚醒には特に触れていないという事ですね？

観客に対して、監督からのメッセージー
ジというのは……。

メッセージがあるからこそ、作品を作らせてもらつた訳ですから、特に付け加えるものはありません。そういう意味では、こちらの最低限の気持ちっていうのは表現されていると思ってますので、ひたすら映画を見ていただきたい、という事だけですね。完成度については、細かい部分での問題は山程あります。絵が、こちらが思うほどにはキレイにできていなかつたり、いいキャラクターに描けてなかつたり、僕の方で演出ミスをした部分もあります。細かい所でミスをした部分もありますが、全体的には決して悪くない仕上がりになると思つていますので、やはり「見て下さい」で済むと思います。そして何よりその事に付け加えさせていただきたいのは、これは「口ボツト物」と言われている作品なんですが、「…ウーン…」ちょっとは良くなつてゐるかなつて感じがあります(笑)。これは、完結してからじやないと言つちやいけない事な

を見ていただきたい、という事だけですね。完成度については、細かい部分での問題は山程あります。絵が、こちらが思うほどにはキレイにできていなかつたり、いいキャラクターに描けてなかつたり、僕の方で演出ミスをした部分もあります。細かい所でミスをした部分もありますが、全体的に

— んですけど、若い人もかなり頑張ってくれましたんで。僕の思つている以上の仕上がりになつていてると思います。条件が付きますが。絵が全部仕上があれば、ど(笑)。

— コロニーの描写ですか、各画面の情報密度、ディテールなども大変なものですが。……。

それに関しては僕の力じゃないんです、若いスタッフが頑張つてくれたからで、ただ後半スケジュールが押してきて、ディテールの完成度については不満なカットが多いんじやないかなつて恐れています。決して楽な量じやなかつたんで、大変苦戦していますね。だから、ディテールの持つている情報量というのは、演出の力、僕の力も多少はあります。それは言っておかないと、僕が spoイルされちゃうから(笑)。しかし、最終的に仕上げたのは、各アニメーターだし動画さんだし。何よりも背景マンと一カット一カットの背景を描いてくれて、あの面倒な、大判のセルの色塗りを嫌がらずにやつてくれているスタッフたちの力ですね。殊に、韓国・台湾が主軸になつて手伝つてくれている彼らの力。彩色なんかは東南アジアにまで出しています。そういう所で手伝つてくれたスタッフたちに、本当に感謝しています。

——では、ここでちょっと作品内のディテールの話をうかがいたいのですが。今回
の様々なネーミングについては……。



の違うものを入るにして、多少アリアルに近いんだけれども、ウソのネームを作ろとして、シーブックなんか一番始めに相談して決めてきました。これで名前として聞こえるか、とか相談しながら……。

——音から入るという感じでしょうか？

僕の場合やはり昔からですね。ボキヤブラー広げてゆくつのは物凄く難しい事ですから、正直、名前考るの嫌です。物凄く辛いのです。

モビルスーツの名前とかもですか？

そうです、思いつきで名前は作れないんですよ。今回はバビロン系から名前を取っている訳です。例えばバビロニア王朝の王様の名前のリストを拾つてくるんです。で、カタカナ化していく、聞こえやすいような名前に作っていく。例えば、ベルガ・ダラスなんてのはアメリカの町の名前から取つたものという気分もあるんだけど、違います。そういう風にしていませんと、あんせん違うフィーリングの名前が出てきています。

監督自身の思惑が反映されてくる所、というとやはりキャラクターのディテールになるかな、と思うんですけど。

たとえば、私の印象なん

こないんです。これはもうサンライズの中ですとやっている事で、みんなで勝手なサウンド並べるんです。100や200は並んでしまいます。でも、音の組み合わせでは名前が作れなくなってしまったので違う文化を決めて、その中から音の再構築をして、デナン・ゾンとかデナン・ゲーとか、作つていったのです。

それで、ちゃんと同じシリーズのよう聞こえるというのも。

アレンジしてゆく作業があるわけです。

バビロンの王様の名前、こんなのに使えないよっていうのがあります。

そういう名前を読んでいながら、サウンドとして耳に慣らして行つて、最終的に3文字とか4文字とかにはまるようにサウンドを決めていくのです。バビロンの王様の名前をある程度覚えて、視覚的に慣れて辛いです。

名前をある程度覚えて、視覚的に慣れてからでないと組み直せません。だから

辛いです。

ロボットの名前一つ、思つてからでないと組み直せません。

新しい時代に入れたという事です。

ガンダムの場合、持つ

ている作品の歴史観は外さ

ないように、だけど、全く

新しいフィーリングの名前

作ついくためには全く違

う視点つてのを採用してい

かなければならぬという

ことです。

ですが、女の子のキャラクターが強いという気がしますが。

そうかな……それは画面ではあまり出ません。それでいえば、あんまり女の子に肩入れしたくないって気を付けたんです。

一番気を付けた作品つていうのが「エイリアン」でして、女にそこまでのさばれ

てたまるかつていう部分はありました。

ただ、昔から僕の中に、両性は同等、もしく

は女は添え物ではないという考え方がありま

すので、そういう意識が断片的に出ている

事は事実です。アフレコをやつた印象では、

むしろエルム夫人やモニカというオバサンの方が強いですね。もつと若い作品にしようと思ったのに。コンテで思つた以上に、そういう人達が画面の前に出てきちゃつて、ちょっと困つてます。やはり自己主張がは

つきりしているからでしょうね。それに対

S	C	PICTURE	EXPLANATION	DIALOGUE	TIME
1967			鉄板面の直射で、グリッピ停止するF91	「化 物か	1?
1968			狂乱して、鉄板面は、ウカッと両手を上げる。(ここF91が、ランチャーをつかったかどうか?)	フ ハ	14:12
1969			F91のマスクが開いて、発光!	フッ!	
			ドウッと木林がひくと、F91の頭が残る。	フッ!	14:12
			机ざまのまま、ニギーイング! ドウッと後退をかけるF91。当然、「影」が残るので、		(3+0)

全2063カット(欠番含む)にも及ぶ、富野監督入魂のガンダムF91絵コンテ。欄図・ディテールはもとより、キャラクターの心理描写に至るまで入念に書き込みがなされている。

SPECIAL INTERVIEW



人を、外見で決めてしまったような事がかなりついています。それから、ファッショントンの方面からも外見からのハンデというものはものすごくある。何もこれはアニメの問題だけじゃなく、大人一般もそうですね。人つていうものにレッテルを貼つて見る癖がついている。そういう偏見つてほど強いものじゃないんですが、物事を簡単に決め見てしまうつていうことに対する反発を込めてキャラクターの設定をしました。ですから、たとえば、文章上のキャラクターの性格設定からすると、ドロシーとかアズマは、キャラクター的に安彦キャラクターはOKじゃないです。それを今回はあえてOKにしました。その事で安彦さんの方も心配してくれて「いや、書き直せって言つてくれれば書き直すよ」と言つてくれました。けれども、それについては、こういう外見だけでも、こういうものを持つている、こういう事が出来るつてキャラクターがあるでしょつて、それで、そういう演出をするために絵として、外面はこれでい

いっていう風に作りました。こういう事で言いますと、あと一つとても重要なキャラクターが抜けています。リアつていうチビちゃんがいますけれども、あの子なんかは画面と性格が一致しちゃつて、実際の所失敗作に近いんですが、本当はあんまり強い子じやないんだけれども、一生懸命ああいう風にしてるんだつていう演出をしてます。

——監督としては、例えば軍人と民間人、大人と子供、どちらの方にご自分の感情としては近いと感じられますか？

僕の場合は、どちらにも近くありません。自分としては中立でありたいというか、大人でもなく子供でもなく、軍人でもなく市民でもなくつていう。表現としては否定的なんですねけれども、同時に軍人の存在も認めます、子供の存在を認めるときに親、大人の存在も認めてほしいつていう、すべての肯定になつてますのでどちらにも片寄れませんね。

——時節がら考えた事なんですが、今回コスモ貴族主義を実現するために、クロスボーン軍が軍事行動に出た。これが、つい最近、現実にイラクがクウェートに侵攻したという事件があつた。簡単に言いきれる問題ではないんですが、そういった、理想を実現するための武力行使をドラマに取り入れられていた場合、現実に起こつたものを目の当たりにした時にか特別な感概はありましたか？

もちろんあります。今回の現実としての湾岸戦争つていうシチュエーションには、とても困つてる部分と、やっぱりそうかつて部分があります。人間の歴史というのが

いっていう風に作りました。こういう事で言いますと、あと一つとても重要なキャラクターが抜けています。リアつていうチビちゃんがいますけれども、あの子なんかは画面と性格が一致しちゃつて、実際の所失敗作に近いんですが、本当はあんまり強い子じやないんだけれども、一生懸命ああいう風にしてるんだつていう演出をしてます。

——監督としては、例えば軍人と民間人、大人と子供、どちらの方にご自分の感情としては近いと感じられますか？

僕の場合は、どちらにも近くありません。自分としては中立でありたいというか、大人でもなく子供でもなく、軍人でもなく市民でもなくつていう。表現としては否定的なんですねけれども、同時に軍人の存在も認めます、子供の存在を認めるときに親、大人の存在も認めてほしいつていう、すべての肯定になつてますのでどちらにも片寄れませんね。

——時節がら考えた事なんですが、今回コスモ貴族主義を実現するために、クロスボーン軍が軍事行動に出た。これが、つい最近、現実にイラクがクウェートに侵攻したという事件があつた。簡単に言いきれる問題ではないんですが、そういった、理想を実現するための武力行使をドラマに取り入れられていた場合、現実に起こつたものを目の当たりにした時にか特別な感概はありましたか？

もちろんあります。今回の現実としての湾岸戦争つていうシチュエーションには、とても困つてる部分と、やっぱりそうかつて部分があります。人間の歴史というのが

また古にもさにもやりこめないんだなって事を痛切に感じます。そういう意味ではニュータイプというのは、そういうものを乗り越えて、戦争つていう局面を排除していく人の集団であろうという風に、そこに至るまではまだガンダムのようなドラマを作らざるをえないのです。現在の我々の中に、まだ解決しなければならない問題があります。

山ほどあるんだなつて事を突きつけられた訳です。そして、抗争劇があるからこそドラマが成立するつて部分があるという、ある種冷たい状況論もありますので、本当はこうであつてはならないんですけど、戦争反対つて口で簡単に言えます。認識としてまだ乗り越えられないものが我々の中にあるという事です。最終的には今回、ガンダムのキャブションとして採用した、「人はいつ戦争を忘れる事ができるのか」という考え方で落ち着きますし、忘れるために我々はニュータイプにならざるを得ない、なつていかなければならぬんじやないか、

僕は幸い政治家じやありませんから、戦争推進に加担するつていう事も正面きつて言わないし、一方で、一市民の権利として戦争反対だけ言つてればいいのかつて、それほど無責任な事も言えない。

そして何よりも、今までのガンダムでそういう事をわかつてくれている若い人達が将来本当の解決策を、現実の上でも、物語の上でも示してくれたら嬉しいなと思います。そういう気持ちで2年前に今回のF91を作り始めました。

ただのロボット物じやなきそだ、といふのは自覚しています。もう、ガンダムつ



てのはそういう作品なのですね。先ほど言つた……つまりこれがメッセージになる訳ですけど、なるべく大勢の人に観てもらいたい、それはもう、子供、大人に問わらずとつくり観ていただければ、少しばましながら映画なんだよっていう事が、わかつていただけるんじアないかなって思つてます。

僕の悪い癖なんだけれど、一番霞にかかる
た言い方をすると、どこかの国会の予算
委員会で、ガンダム観て欲しいなって。Ｔ
Ｖ見てますと、そんな感じがします。そこ
までちゃんと仕上がつていればいいんだけ
どっていうのが、今一番怖いところですね。
——それではあと、ガンダムがいろいろ
なＴＶシリーズとして続き、劇場版「逆襲
のシャア」などのさまざまな展開をしてい
ますけれども、この10年の中に、監督の内
面で変化された所などはありますか？

直感みたいなものです。その後10年の中では成長できなかつたのは結局、一般的に作家が処女作を越える作品を書くのはとても大変だといいますけど、まったく同じ事だと思うんです。ガンダムは3本目だつたかもしれないけれども、僕にどつては心理的な意味でいうと処女作だったんだろうなと思います。

事となつて、TVになつたり、映画になつた

事となつて、ＴＶになつたり、映画になつたり、手を変え、品を変えやらせてもらつてゐる。それでも「よかつた」つて言われるというのは、これは個人の力ででつち上げられる事じやないんですね。そういう意味では、作品のもどもと持つてゐる力ではないかつて気がしていります。だからこれは外交辞令的な言い方になつてしまいますがガンダムつていう作品が、作らてくれたという実感が強いですね。そういつた自分の立場を手に入れる事ができた。一番初めのアイディアを手に入れたのは、第三者から見れば「富野作だろ、お前のなんだろ、だからお前に才能や運があつたんだよね」って言われれば、確かにそれはそうかもしれない。けれども「うん、そなんだ」つていうほど簡単なものじやないです。本当に才能があつたら、もつと自分で好きに作つていける訳なんだけれども、やっぱりそれはできないし、個人の力では10年続くものなんて、絶対に出来はしないですよ。

てくれた。たまたま僕はその中の中心的な立場にいる事が出来たって事なんです。この広い意味での土壤の中には、バンダイテリトリーというものもあるだろうし、SDガンダムのように、広いマーケットの

フィールドがあるのではないかと思ひます
だからもし、もう一度ガンダムが運を摑める
るのなら、この今回のF91を出発にしてE
94なり、6なりトリブルナインなり出来る
ような形にしたいですね。

ガンダムという作品の持つてゐる骨格の
太さとか、強さとか、アニメから生まれて
きたロボット物という低俗卑俗の代名詞の
番組を、支えていこうとする力があつたと

いう事です。
アニメ界なのか作品世界なのか、そういうものを支えている良識、良さのかたまりがあるのでないか、という気がします。
——ガンダムという作品では、もはや口ボツト物という言い方も必要ないんじやないかと思えるのですが。

必要ないです。その事も含めて結局、この
ようなフィールドに自分が参加させてお
らえているのは、非常に有難い事です。そ
うでなかつたら今回の富野作品的なものけ
作れませんでした。

では、ガンダムって作品は狭い視野でいうと、商売上の問題は一杯あると思います。

でも、それは所詮、大人の目線からの問題であつたり、商売したいからって気分だけからの大問題なのかもしれない、全体として見ていつたときには、とても幸せな

ち上げてくれて出来た
か、というとそれだけ

でもない。ファンだつて流動的なものですよね。ガンダムそのものの力もあつただろうつて部分もやつぱりうぬぼれとして感じます。

だけど、それだけで10

7

、'91年2月6日、サンライズ第2スタジオ



安彦良和

YOSHIKAZU YASUHIKO
キャラクターデザイン

安彦良和（やすひこ・よしかず）1947年、北海道生まれ。虫プロ作品「さすらいの太陽」の設定助手よりデビュー。以後「機動戦士ガンダム」「アリオン」など多くの作品の作監、デザイン、監督までも手掛け、「ヴィナス戦記」「ナムジ」などのコミック界、さらに小説、イラスト各界で活動する才人である。

アニメにどつこは不幸な状況があるようですね

—今回F91で再びガンダムを手がけられるという事について感慨はありましたか？

そういえばΖガンダムはおよび腰で（笑）ΖΖに関しては一切やつていませんでしたね。今は原点に帰つて設定も全く新しくそういう事で、結構大変でしたけど、楽しみでもありました。だいたい未だにこうやって声をかけられるつていう事大変に幸福な事ですよね。素直に考えると……。

なぜこんなにガンダムブームが長続きするのか、その理由は正直言つてよく分からぬけど。武者ガンダムとか魔神ガンダム

—今回、先生お気に入りのキャラクターといえば誰でしょうか？

やはり主役の二人かな……。気に入るもなにもウエイトでねえ……。シーブックについていえば、あれはすごく健全な子ですね。昔のアムロの自閉的な性格なんかに較べてとても素直で行動的である。能動的大し、心優しいし……。いいヤツですよ。セリーについてとなると……。結局今は彼女の物語ですよ。僕の当時のイメージでは、悪女なのかなと思つたんですよ。何かこう悪魔的という女、そういう女ではないか……。でもそれは富野さんの意図と違つてたようで、監督は「いい女にしてくれ」と（笑）。見た目も性格も要するに男が惚れるいい女なんだ。それで、ああそりんないかなんて言われるし（笑）。

今回の話、女性が強いんだよね。強い女が一杯で出て来る。セリー以下ね。たぶん監督、そのあたりは意識してると思うよ。「女の時代」っていう認識をどこかに持てるはずだと思いますよ。そのへんはしたたかに計算出来る人だから。今回ちょっと残念なのは設定で分かりにくい事ね。昔のジオン公国ってナレーションを聞くとすぐ分かるようになつてた。

そんなのも含めてもう10年も続いてる。いつたいなんですかね。でも、そうやって自分のやつたものが長く支持され続けているっていう、その事 자체はどうも幸せな事であると、そう思えますね。

ところでクロスボーンってのはどうもね。強力な軍隊とか持つてて、突然現れるでしょ。どうして今までなつたか、世界を二分するほどの力を持つようになつたかつて事が説明されていない。ノベルとかムックとかでフォローしてくれるからいいというのは駄目だと思うんだ。甘えなんですよ。

映画観る奴は当然ムックの一冊位読んでいるだろうというのではね。映画はやはり一本の映画でしかないんだからそれ観た人がちゃんと分からなくちゃ。いつごろからかそういう悪い傾向が出来ちやつたんだな。アニメ界に。でもまあムズカしいですよ。映画のプロットつくるのも、それからPA RT2作るのもね。ボクもいろいろ経験してその辺つていうのは分かるけどね。周りは無責任にガタガタ言いやがるつて……（笑）。

——最近のアニメーション作品について感想などありましたら……。

最近の……TVアニメはね、全然見てないんですよ。だから分からぬ。何がどうなのか。で、OVAについてはね、いろいろあるんだけど。

どうも全体に趣味に走りすぎてるなあつてね。絵的なレベルは本当に進歩しましたね。若い人が実際に進歩く。ま、描くスピードは遅いけどね（笑）。けど、なんかすごく薄っばらなものになってる。絵的なインパクトとかディテールの描き方は非常に進歩して枚数もかけて劇場映画なみだと言つてそれを売りにしたりして。でも観終つて心が寒くなつてしまふ。好きな人間が一万人いれば一万本売れる。それでいいや、みたいな発想があるでしょ。だからマニアックでいい。逆に言うとマニアックでないと売れない。だから視野の狭い人間を総称してマニアックなんて言われたりするんです。宮崎ナニガシじやないですけどね、特撮マニアやロリコンであつてもアニメマニアだと。でも、そう言われたつて仕方ないんですよ。事実そういう傾向はあるし、アニメ観てる方も創る方も心が貧しくなつてゐるから。基本的にアニメ屋つてね、そんな人間的に幅広い人つていないですよ。これ問題ある言い方だけね。要するに創れりや、描けりや幸せみたいな人が多いから。テーマとか何とか、元々そんな事あまり考えてないです。でも昔は仕事少なかつたから、TV、映画、それだけでしょ。なかなか企画通りしませんよ。だから好きじゃなきゃやれなかつたし、それが結果的にある意味では良かった。薄っばらなど見せなくて済んだか

安彦氏が今回F-91用に描きおろした、個性豊かなキャラクターたち。これらの他に隨役、通行人等を含むと総数はなんと100人を超える。

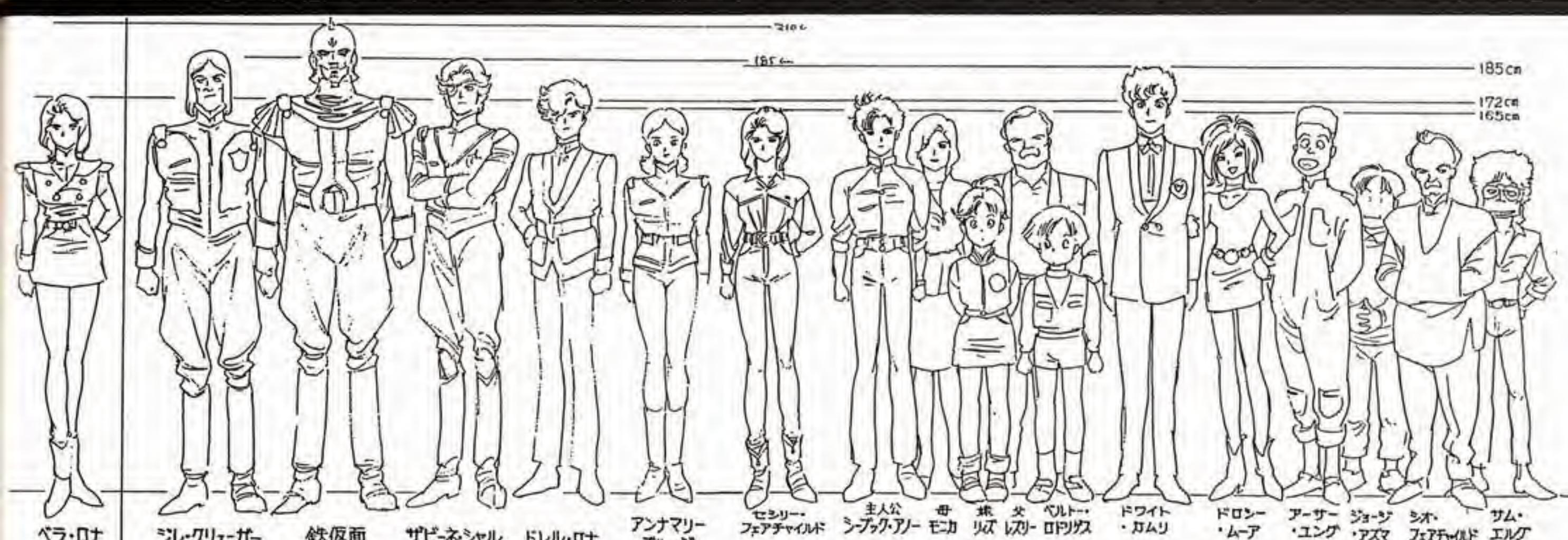


——そういう意味で映画の持つ意味は大きいと……。

そうですよ。お客さんの数が違うでしょ。まず百万人呼びなさいつて始まるんですよ。今度のガンダムなんかだと二百万・三百万つてハナシでしょうね。那位を狙えという事です。そうなるとマニアだけ来てくれればつてわけにならない。自然に創り手の責任みたいなものが生まれるはずなんです。親子連れて来るんだとか、固い椅子に二時間も座つて貰うんだとかね。

——やりがいが違うという事ですね。

違うはずです。違わなくちゃおかしい。製作発表の時にね「マニアックなもの創つて下さい」なんてぬけぬけと発言していた





——先生はこの所アニメーションの世界を離れて仕事をなさっているようですね。

幸いな事に今マンガの方でとても恵まれてるんです。手ごたえ感じるっていうか。去年は賞なんか貰つちゃつたりしたし。現在描いているのは二本共ひよつとするトライフルワークになるかな?なんていう感じですね。

両方ともアニメ的要素なんか全然ないし、片方の「ナムジ」っていう古代史本文のは描き下ろしの単行本だからあまり巷で目立たないみたいだけど。買ってください。

——小説も描かれますね。

小説世代なんです。文字が何か描きたい

人いたけど、ああいうのが問題なんです。結果的にマニアックになるとか、マニアが観ても楽しいとか、そういうのならいいけど。最初のガンダムだってそうでしょう。マニア的に観りやそりやひどいものでしたよ。

——先生はこの所アニメーションの世界を離れて仕事をなさっているようですね。

幸いな事に今マンガの方でとても恵まれてるんです。手ごたえ感じるっていうか。去年は賞なんか貰つちゃつたりしたし。

現在描いているのは二本共ひよつとするトライフルワークになるかな?なんていう感じですね。

——アニメの仕事でいろいろやってこられたて、これまで一番手ごたえを感じたものは……。

やはりガンダムかな。拙いながらも『思い』はあつたんですよ。手不足で、スタッフも馴れてなくて……。でもそれを補うものがあつたんじゃないかな。自分も苦労したし。そういうのがあつたから10年も支

持されてきたんだろうって思いたいし。その点今回のはね。設定がすごいですよ。だから少し心配なんですよ。それを描く方にはばかりエネルギーが行つてしまわないかなあと思うんです。大河原さんのメカにしても美術設定にしても、あれ大変ですよ。設定書見るだけで疲れる。

——アニメーションの本質とはちょっと違

うではないかと?

本質というかね。大河原さんもいつてるでしょ。演出もそうでしょ。だからすごいカットとか作るんです。これでもか、どうだ、さあ描いてみろ!

(笑)。

——アニメーションは共同作業ですかね。

そうですよ。でもそこがあんまり良く判らない人が多い。原画でいうとその後動画さんがスクリ

ーンに描いて中入れて、彩色、撮影、そして

ようやくフィルムになるわけですよ。2・3日前に自分が原画あげたカットがラッピ

ユ見ると、「おい、色がついてない!」(笑)。そういう原画さんとかいるんですよ本当に。あ、それから作監でね、直すですよ。原画

捨てちゃう事もよくある。それにも気付かない(笑)。自分で目立とうとかいう人多

いですよ。「アニメーターとしてデビュー」

なんて言う人がいる(笑)。考えられないで

すよ僕なんかには。アニメーターが個人的

にスターになるなんておかしいんです。そ

の意味では僕なんかが変に一時期目立つて、それで誤解招いたかなとも思いますけどね。

アニメーターが思いあがるようになつたんですね。もともと自制の効かない人が多いです。おだてられるとすぐその気になる。また、すごいカット描いたぞって言つたつて

半月もかけりやそりや仕様がないんで、食

つていけないんですよ。だったら親に仕送りして貰うと(笑)。何か変なんですよ。与えられた仕事が終るか終らないかとかね、算術計算なんですがれどそれが出来ないと

か……。

——最後にもう一度F91について一言お願

いします。

今度はキャラデザだけの脇役つて事で、

あまり突っ込んだ事は言えない。でも人間関係の展開とか物語の深まりとか、これからもアツくなると思います。

やはり映画一本ではつて所があるみたい

ですね。だから消化不良で終らないように、また汎く支持されてF92・93と続いていく位などいなどは思いますけれどね。





エピソードはありましたか？

今回はまず、シナリオ・プロットの段階でどんなMSがいいか、まず、いろいろと出してくれ、と。その段階でこちらの提示した部分で依存がなかつたので、敵方のMSに関しては意外にスンナリと決まつたんです。あとはいろいろ描いた物にこのMSどこの足を付け替えようとか、コピーの切り貼りで作った部分がかなりありましたね。敵方が決まるのはずっと早かつたです。

一番難航した部分はどこでしよう？

結局、ジオン軍に替わる、クロスボーン・バンガードという新しい組織のMSコンセプトを作るまでの段階が一番大変でした。が、特徴的な所を押さえてしまえば、あと一氣でした。

とにかく、ジオン軍の特徴であつたモノアイはもう使えない、そうすると顔の印象はゴーグルタイプにしよう、という事、あと全体のシルエットは中世風、貴族風という部分——これは押さえなくてはイカン、

——最初のガンダムの頃と、現在、F91を担当されるようになって、ファンの人の意識がどう変わつて来たとか、大河原先生自身の中で意識的に変わつて来たという事は？

表面的に言うと、僕のモビルスーツは全体的に太いシルエット、ボリュームがある。というか、その辺がガンダムの流れで段々細身に、ハ頭身位になつて……。それが若者求めるものなら、その辺のスマートさも追いかけて見ようという気持ちはあります。これはガンダムに限らず、この頃のお客さんをターゲットにしたものについては、スリムに持つて行こうとは思います。

それと、今回、劇場用として始まつた物のデザインは初めて始まつた物のデザインは初めてなんで、当初はかなりアニメーターが描き易いようにデザインしたんですよ。そうしたら、線を増やしてくれ、と言わまして。こういうのは今まで18年間のうちで初めての事ですね。設定製作の方で責任を持つて線を減らしますから、と。僕の段階では目一杯線を入れてくれ、という依頼でした。

結構、アニメーターの

という2つの方針が決定するまで、という事ですね。ただ、他の作品の作業が3本くらい重なつてしまつて、それとの時間配分的に来ればいいんですが、不思議な事に、ダブツちやうんですよねえ(笑)。だからもう、毎日毎日3時、4時というのは当たり前でしたね。

——最初のガンダムの頃と、現在、F91を担当されるようになって、ファンの人の意識がどう変わつて来たとか、大河原先生自身の中で意識的に変わつて来たという事は？

表面的に言うと、僕のモビルスーツは全体的に太いシルエット、ボリュームがある。というか、その辺がガンダムの流れで段々細身に、ハ頭身位になつて……。それが若者求めるものなら、その辺のスマートさも追いかけて見ようという気持ちはあります。これはガンダムに限らず、この頃のお客さんをターゲットにしたものについては、スリムに持つて行こうとは思います。

それと、今回、劇場用として始まつた物のデザインは初めて始まつた物のデザインは初めてなんで、当初はかなりアニメーターが描き易いようにデザインしたんですよ。そうしたら、線を増やしてくれ、と言わまして。こういうのは今まで18年間のうちで初めての事ですね。設定製作の方で責任を持つて線を減らしますから、と。僕の段階では目一杯線を入れてくれ、という依頼でした。

苦労を考えないようなオーダーですね(笑)。

そうですね。あるものを減らして、一杯の設定をアニメーターに渡さないというのであれば、アニメーターもそれでいいと思うんですが、全部渡してしまつた場合、やはり書き込みたい所もありますのでね。その辺のばらつきが出て来ないかが心配だつた様ですね。

模型はかなりいい出来ですね。

良く出来てます。最初の一／14のガンプラに比べて一回り小さいのに。当初は17、8メートルという大きさだったんですが、途中から変えたんですよ。小さくしたい、といふ事で。その出発点としては頭の所にパイロットが立つたときの一番気持ちいい絵を作るために何メートルにしたらいいかどうかそこから始まつたんです。技術が発達した場合、工業製品というものはスペックを押さえた上で小型化されるんではないか、という部分で。まあ始まりとしては、頭とパイロットの対比から15メートルにしたい、という事になつたんです。これは、いちばん難しかったのはコロニーにペンキを塗るロボットですね。あれはリテイクが何回か出して、富野監督のイメージがかなりしつかりしていくので、こうじやないよ、という事で3～4回書き直ししたんじゃないかな(笑)。普通だつたら何でもいいよ、と言う事になるんだけど、あれで結構時間がかかりましたね。

——比較的自由にやつてらしたという訳ですね。

そうですね。今回はみんな自由にやつてゐるんじゃないですか(笑)。

いちばん難しかったのはコロニーにペンキを塗るロボットですね。あれはリテイクが何回か出して、富野監督のイメージがかなりしつかりしていくので、こうじやないよ、という事で3～4回書き直ししたんじゃないかな(笑)。普通だつたら何でもいいよ、と言う事になるんだけど、あれで結構時間がかかりましたね。

——そういつたとき、富野監督との意見交換のやり方と言うのは……？

お手紙形式ね。ファックスで送つたり。実際に会うと、お互い言いたい事も言えな事もありますので。手紙だとかなりキビシイ事も書けるんぢやないですか？(笑)。まあ、もう慣れていますからね。

——富野監督の要求とかが、昔と変わつて來たという事はありませんでしたか。

今回はないですよ、本当に。勝手にやつたと言う感じです。スポンサーにも一回し



か会った事がないし、直してくれ、と言わ

れたのは肩の羽をなくしてくれという事が

あつたんですが、富野さんからはこれがな

くなると特徴がなくなるし、付いていれば

それなりに使つてみせるから、という事で

残す事になりました。

——ガンダムの口についても、今回特徴的だと思いますが……。

ガンダムで今までやつていらない部分

タブーの部分、たとえばガンダムに口がある

とかですね。普通は冗談だろっていい

ますよね。そこを敢えてやつてみよう。

それなりに合うデザインが出来なければや

めればいいじゃないか、出来るところは全

部やつてみよう、という事ですね。クロスボ

ーンの方は、旗差し竿——戦国

時代の。自分の國とか部隊のマーク

ークというの

やはりあるんじやないかという

事で、この時代に合つた差し竿

はどんなものが、でチャレンジしてみた。ある

程度いろんなところからアイデアをもらつた部

分を一応設定として上げ、使う

使わないはそれ以後の問題としてね。富野さん

は結局全部使つてしましましたけど。

顔についても、ちょっとした雑談の中か

ら「じゃあちょっと描いてみましょか」という、軽い感じだったんですね。ガンダムの口にしても、次に若いデザイナーが、

或いは僕がやるかもしれないけれど、規制が少し減つて來るので、その点はやり易くなるんじゃないかな。あと、どんな体にして

も、誰がやろうがカラーリングとか頭の額あたり、顔だけ押さえて置けば体がどう変わるうが、それでガンダムだって言えばみんな納得しちゃいます(笑)。

——デザインを拝見したときは、若手の方が手がけられたのかと思った程でしたが。今までの若者のデザインは頭に入っていますし、そういう影響は結構入っていると思います。新鮮だと若返つたとか言われても、そうでないと生きて行けませんので(笑)。やはり若い人のいいところというのは勉強しなければダメですね。

——「Z」「NZ」や「逆襲のシャア」には、

先生は関わつておられない訳ですが、その

当時他の方が作つたガンダムをご覧になつてどう感じられましたか?

——かわいそうだと思いますね。それなりに

ガンダムじゃなければいけないし、今までの流れがある中で若いデザイナーが、急に

見えると言うのは多分勇気がいる事だし、確かにかわいそうだな、と。だから、あの

程度なんだから、もう少しゲリラ的に

自分的方向にグッと持つて行くとかね。でも、やっぱり一デザイナーでは出来ないのが

かな。ファンがついている部分もあるし

ね。だけどそれなりに僕が持つていなかつ

た部分が入つてたりするし。こういうセンスもあるのか、というところではずいぶん勉強させてもらつていますね。

——今回の作品は、新シリーズのプロロ

ーグ風な感じで終つていますが……。

——ありますね。そのつもりでみんなやつて

いますから、ここからまた若い感性が入れば、また面白いものが出来て来るかな、とい

うのはありますね。

——あるいは大河原先生の新たな展開もありうるのではないかと……?

——え? 92、93とか、毎年は辛いで

すけど(笑)。2年每位なら、新しい物、時

代にあつた物を作れるのではないかと思う

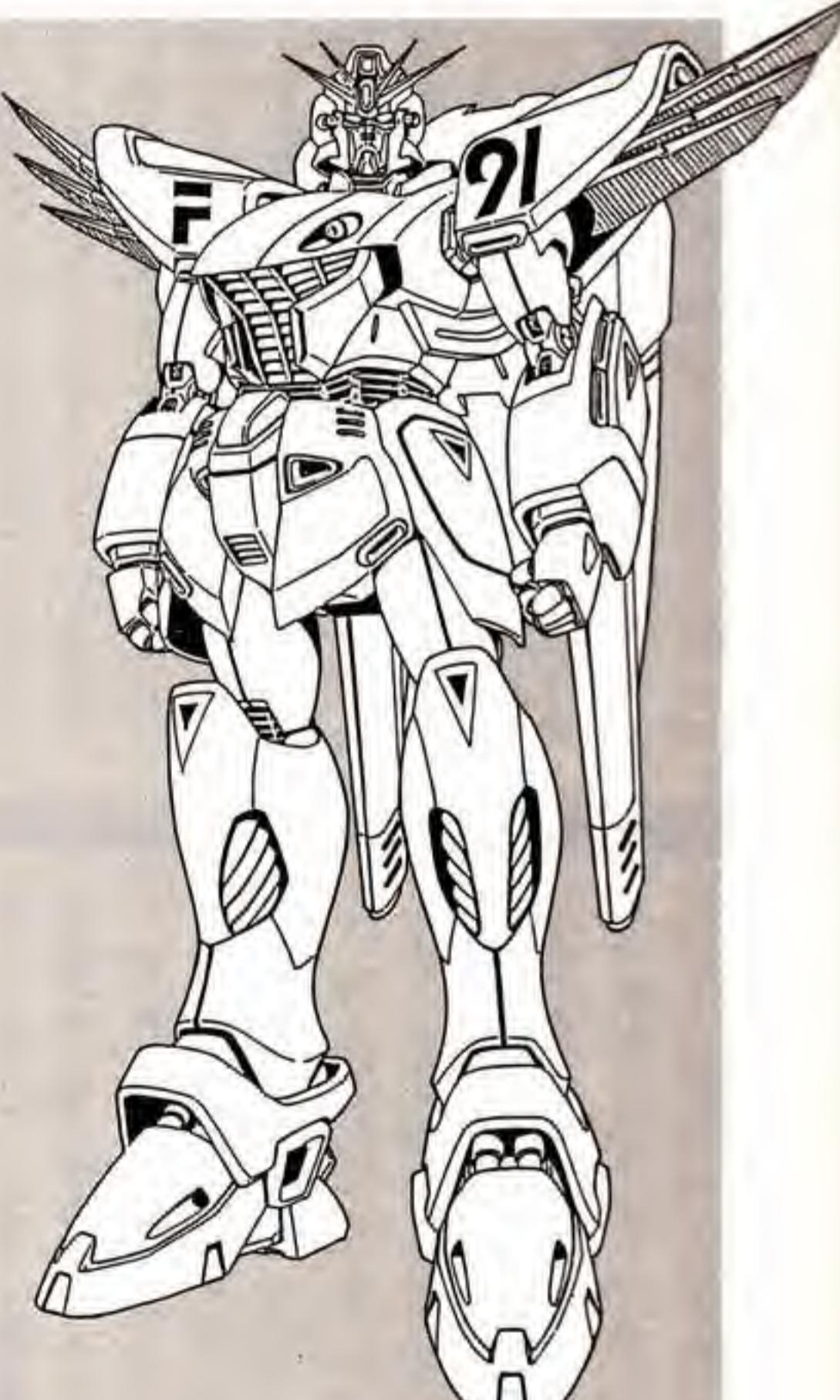
んですけどね。これに入るときはもう出来

ないと思っていましたよ。ガンダムの派手な部分つていうのはみんなが大体使つてゐるんですね。今回もこれだけだったら

ちょっと寂しい、という事でウェスパーを付けたんですけど。

——あれは大河原先生のアイディアだつたんですか?

——そうです。はじめはただ、ああいうシル



シンプルで美しいライン。胸の部分の圧倒的なボリュームに加え、ウェスパーのスタイリッシュかつ力強いシルエットが印象的な現代最強の“ガンダム”である。

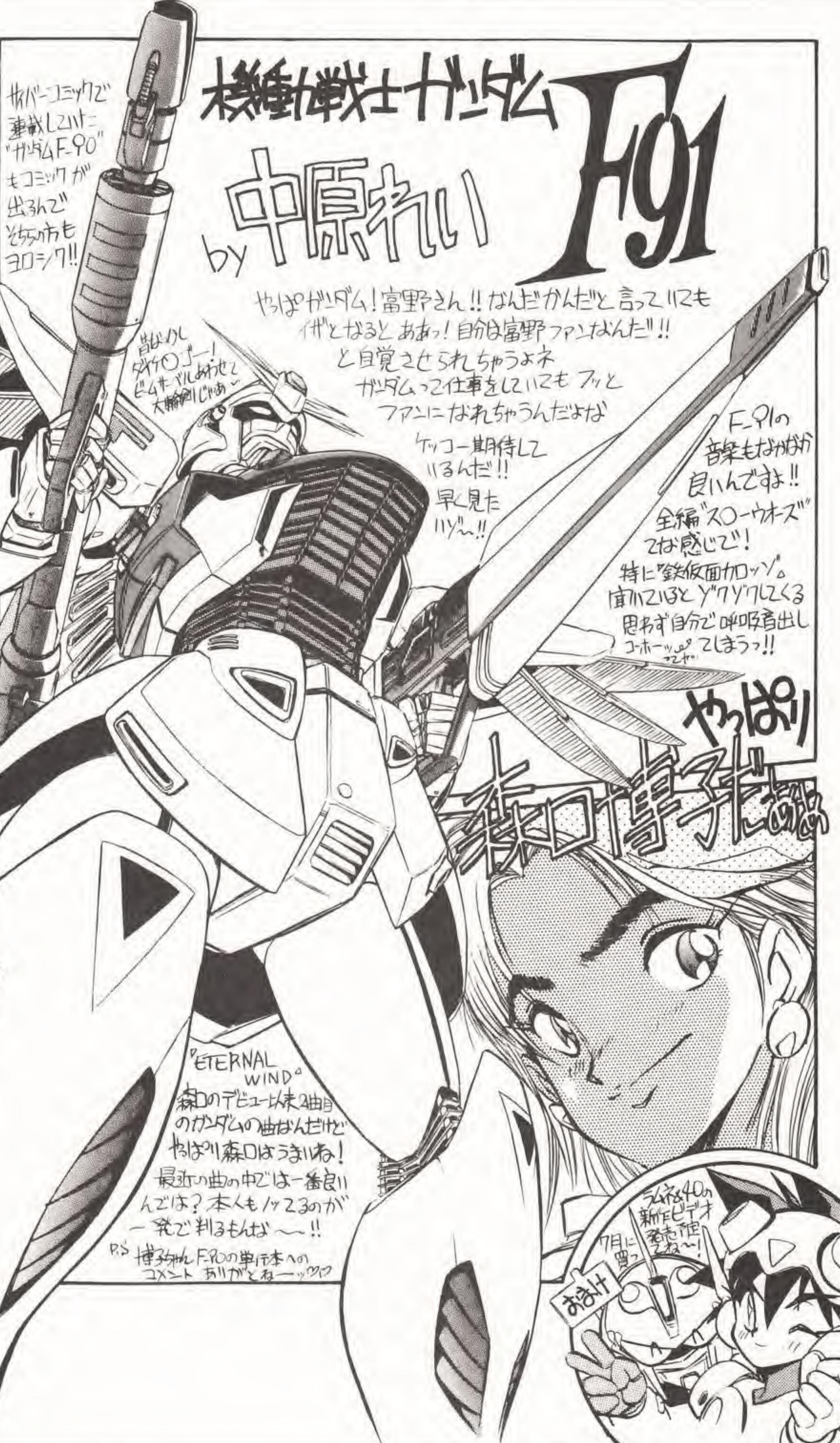
GUNDAM FORMULA 91

ILLUST ESSAY

F91イラストエッセイ



最初のTVシリーズが始まったのが79年。それからすでに12年が経過した。その間に Z、ZZ、そして劇場版、オリジナル「逆襲のシャア」など様々な展開を見せたガンダムシリーズ。第一作放映当時に注目していた世代の業界人4名が書き下ろした、今回全く新しい展開を見せる「F91」に対しての期待(?)を込めたイラストエッセイ!



REI NAKAHARA

中原れい

小社刊サイバーコミックスに「機動戦士ガンダムF90」
を連載。TVアニメーション「NG騎士ラムネ&40」の
メカデザインも有名



安永航一郎

KOUICHIROU YASUNAGA

「県立地球防衛軍」「巨乳ハンター」などのギャグコミックで人気。第一シリーズの「機動戦士ガンダム」ファンであり、強烈なパロディギャグ作品も執筆している



HIROYUKI HATAIKE

幡池裕行

「青の騎士ベルゼルガ物語」のイラストでデビュー。S
F・ファタジーノベルのイラストで人気が高い。「逆襲の
シャア」では、イメージボードに参加している



小出 拓

TAKU KOIDE

小社刊「SDクラブ」に連載中のガンダムシリーズMS
のデフォルメキャラコミック「ダブルゼータくんここに
あり」が人気。単行本も発売中!

ガンダムF91 製作サイドストーリー

文字通りの『共同作業』であるアニメーション映画の製作。劇場で我々の目に触れる見事な作品は、大勢のスタッフの手による、多くの試行錯誤、そしてたゆまぬ努力の結晶なのだ！ 完成に至るまでには、そこに本編とは別のドラマが存在したと言っても過言ではない。ここに、サンライズ企画室・F91設定製作の井上氏談による、製作過程での様々な興味深いエピソードを、時間を追って紹介する



話／サンライズ企画室「F91」設定制作
井上幸一氏

■89年2月 新しい“ガンダム”始動！

平成元年には、何よりも大きな出来事です。来るガンダムは何だろうと開発がスタート。

F91に関しては企画室に残っている最初のラフには、平成ガンダムという名前が付いています。そしてメインの流れを汲むガンダムではあります。監督との基本設定作業とは別に、アート企画段階、メカ（MSのみ）と言う形で原案段階でデザイン作業を開始したのが平成元年、1989年の2月です。

アニメーションは普通、映画かTVか、またいつからなのかが想定された時に、初めて正式に企画書面が起きます。今回はその前の段階が、結構長くかかりました。前回の「逆襲のシャア」から一年間を経た、

89年の4月からデザイン作業が開始された訳です。

まずは、「逆襲のシャア」のファインファンネルに対し、今回は何を売りにしようかなど…。まず悩みが。メカニックデザインは誰にするかという問題を含めて、しばらく試行錯誤の段階がありました。

今回は全然違う時代と舞台になる事が確定したの4月頃。となると、全く新しいモビルスーツ（以後MS）観を築かなきやいけない。その辺りを考慮してやはりメカは大河原さん、キャラクターは安彦さんだろうという話がほぼ同時に出てきました。そして、さらに監督を交えた具体的なミーティングへと突入していきます。

5月に入った段階でも、これが映画かTVか分からず。という状況下で企画作業は具体化へ向けての段階へと入ります。そ



初期のデザインの「平成ガンダム」(石垣氏)



コンテの初期タイトルはこう呼ばれていた

の頃は可能性として90年4月、つまり翌年の4月にはTVになるかもしれない、という可能性がありました。

本来、映画では新しい世界観や敵、キャラクター等、それら全てを展開していくのは非常に困難な作業になります。とりあえず監督からメモで出て来た文章をもとに、またメモを作つて行くといった作業が続きます。

8月まで続いたこの作業の間、「今まで

10年来たんだから、10年持つ物にしようよ」と、グランドプロデューサーの山浦社長の希望が出て来る。簡単に言いますよね（笑）。でも会議を続けるうちに、監督から「これで10年持つぞ」というアイディアが提出されました。それが貴族主義であり、それにまつわるクロスボーン・バンガード、そしてコスモ・バビロニアという世界観。そ

めに、これまで未だなかった辺りから、次に来るガンダムは何だろうと開発がスタート。F91に関しては企画室に残っている最初のラフには、平成ガンダムという名前が付いています。そしてメインの流れを汲むガンダムではあります。監督との基本設定作業とは別に、アート企画段階、メカ（MSのみ）と言う形で原案段階でデザイン作業を開始したのが平成元年、1989年の2月です。アニメーションは普通、映画かTVか、またいつからなのかが想定された時に、初めて正式に企画書面が起きます。今回はその前の段階が、結構長くかかりました。前回の「逆襲のシャア」から一年間を経た、89年の4月からデザイン作業が開始された訳です。

まずは、「逆襲のシャア」のファインファンネルに対し、今回は何を売りにしようかなど…。まず悩みが。メカニックデザインは誰にするかという問題を含めて、しばらく試行錯誤の段階がありました。

今回は全然違う時代と舞台になる事が確定したの4月頃。となると、全く新しいモビルスーツ（以後MS）観を築かなきやいけない。その辺りを考慮してやはりメカは大河原さん、キャラクターは安彦さんだろうという話がほぼ同時に出てきました。そして、さらに監督を交えた具体的なミーティングへと突入していきます。

5月に入った段階でも、これが映画かTVか分からず。という状況下で企画作業は具体化へ向けての段階へと入ります。そ

こまで来て、初めてこの物語が具体性を持つようになりました。

この頃もうシープックという主人公の名前、ベラという名前も出来上がっています。

よく、企画書が出来るまでが企画作業だと考えがちなんですが、今回のガンダムでは企画作業そのものがストーリー設定の作業と言う事もあり、結構この段階に時間を取られています。これは富野監督から出て来るストーリーラインがそのまま企画として方向が合っているかを含めての、それをお互いにつきあうようなりとりでの作業進行になつていったからです。

そして、もし来年4月TVシリーズ予定だつたら9月には設定が上がつていなければ、という話になりメカの作業になだれ込みます。

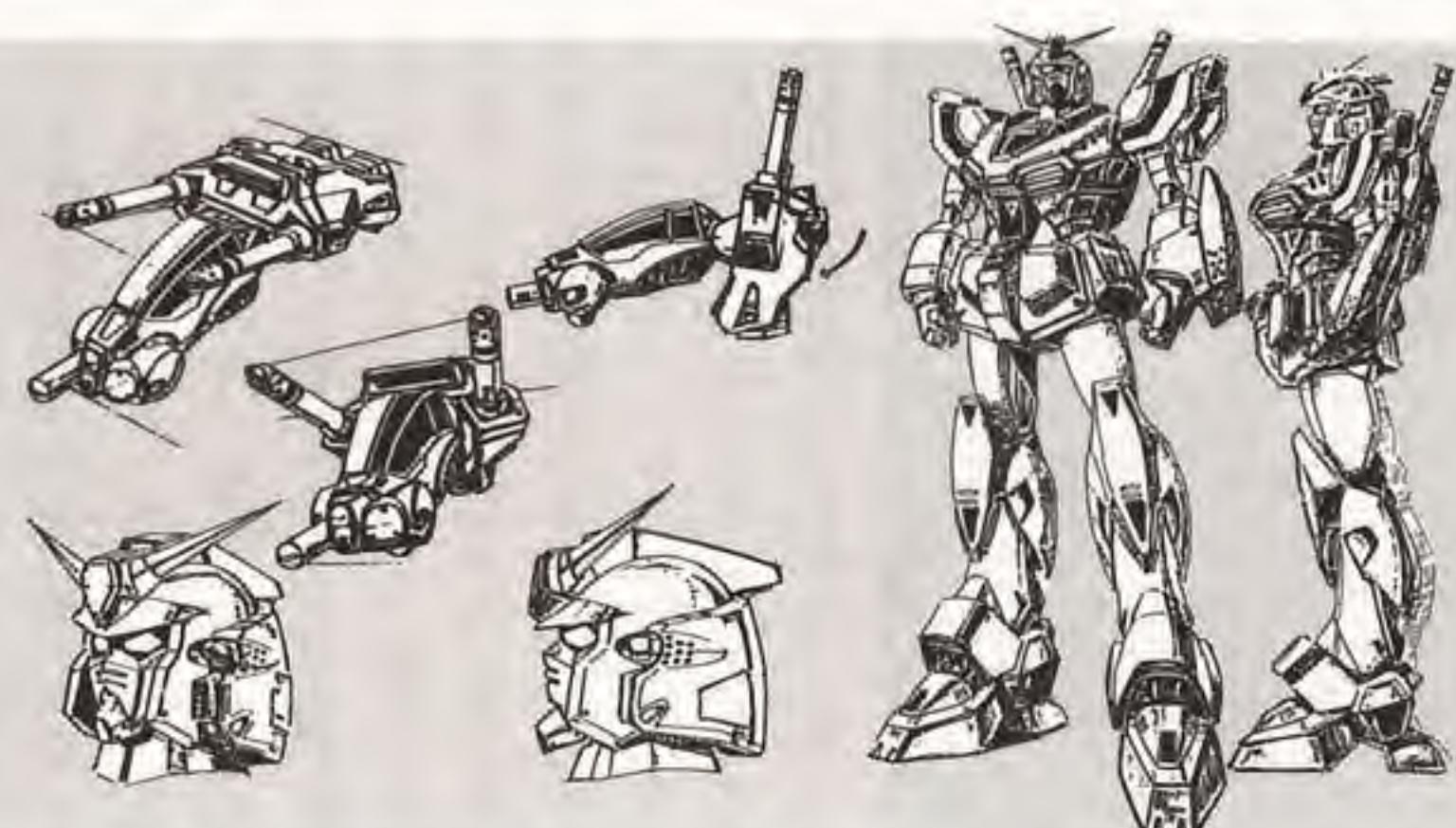
メカに関しては、幾人かのデザイナーさんを押し退けて、大河原さんに決まりました。それは今回が新シリーズの第一章であるという事も含めて、その時代のベースになるデザインを描いてもらおうという事からでした。

ところが、その頃大河原さんは合体変形の別作品をやつた直後で、フォルムが全体的に太ってしまうんです。そこで、ガンダムが正常に進化し、より人間に近くなつたと仮定して、人間のプロポーションを念頭に置いた上で、と再発注する事になりました。

筋肉質で逞しいタイプ。ただし、シユワルツエネットガードではなくて、今回はスタローンかジャッキーチェンでお願いしたい……。そこで大河原さんから「最近の車のきれいなラインを使ってガンダムを描き

ANOTHER STORIES OF F91

ましょ」と、上がつて来たガンダムが、すごくスタイリッシュだったのです。



車のラインをイメージしたデザイン。このころはコア・ファイターも想定されていた(大河氏)

安彦さんと最初のミーティングがあつたのが1989年の8月頃で、「話作るのにからめてくれるなら」と、参加して下さいました。奇しくもここに旧スタッフが3人揃つたという訳です。

やがて9月になりTVか劇場か決まりな

その時はまだ、F91という名前ではありません。初めはただの「新ガンダム」と呼ばれていました。

キヤラクターに関しては、とにかく登場人物が異常に多い。これだけ多くの人物を描き分けられ、しかも魅力的に見せてくれる人、という事で安彦さんに決まった訳です。

安彦さんと最初のミーティングがあつたのが1989年の8月頃で、「話作るのにからめてくれるなら」と、参加して下さいました。奇しくもここに旧スタッフが3人揃つたという訳です。

やがて9月になりTVか劇場か決まりな

いうに、TVの場合のスタンバイをしろとのグランドプロデューサーのお言葉。とりあえず作業に入ろうという事でミーティングは続きました。しかし、時間は過ぎていくのに決定が出ません。

この段階で一度TVシリーズとしての企画書を書いています。ガンダムF91。登場人物も中身もほとんど同じ物です。

10月に入ると、もう無理。4月TVなんて出来ません。やはり映画でいこう、と結論が出たのが10月中旬でした。そこからおわらわで映画版企画書のまとめが始まっています。そこまでにはシナリオこそ完成しませんが、プロットとして、一つの話が監督から提示されました。セシリーア(そのころはまだベラ・ロマ)とシープックの物語です。

時間はちょっと前後しますが、7月頃に監督から提示されたこの物語、ワープロギッシャーで20枚位の大作……。これをもとに、シリーズ構成を作ろうと8月からシナリオライターの伊東恒久さんが参加。伊東さんはTVの場合はシリーズ構成を、劇場の場合はシナリオをという話で、スタッフに参加して頂いていました。

今となつては、この時に書かれた物が、劇場版の第一次プロットになる訳です。

その第一次プロット。13話までのシリーズ構成が出たのが10月。ところが、TVじゃなくなつてしまつたからさあ大変。それでも描いてくれます。

富野監督も月に一回連載がある。大河原さんもエクスカイザーの作業を並行してやっていたので、その間をこちらは飛び交いながらその前にこれを、と各スタジオと交渉して時間をもらつたり……(笑)。一応シ

富野監督が言つた。じゃあ、という事で13話までのプロットに、ラストを監督がいじつたりメモつけたりして……。

それをもとに、サンライズの会議室で安彦さんや大河原さんも加わりミーティングを重ねて、細かい所を直したり、キャラクターを詰めていつたりして……。そして最後は伊東さんに……。10月の末、11月の末まで、というハードなスケジュールで、シナリオ第一稿に突入しました。

ところが12月になつてもまだ来ない。「何どか今月中には。師走ってのは忙しいですから(笑)」。上がらない。半分だけは、が始まる。取りあえずもらって来て、それを参考に、キャラクターの作業が始まりました。監督の方からもすかさずメモが出て来る。全体に渡つてこれだけあれば足りる

と思うけど、ドリスト表。キャラクター総勢、主要なものだけでも40何人。メカ敵味方MS合わせてその段階でも最低10体位はありました。船もあり、名前も決まっていました。

主要メンバーは全員作業を同時にしています。伊東さんのシナリオが来るのと並行作業で監督はイメージスケッチにも入つています。大河原さんは他のMSから船からラフに一氣に入つて行つています。

まあとにかくコンテは一応上がつてから

……とは言つてもスケジュールは迫つて来るし……。とりあえず監督はイメージスケッチを描き始めていたのでそれをシナリオライターに持つて行つて、いじめる訳です(笑)。

イメージスケッチは大河原さんにも持つて行く。「あ、今回は結構リアルっぽいね」とか。そこら辺をもとにしてみんなの作業は続きます。

2月に入つてから、具体的に映像化する為の方法論が必要になつて來た。前はコロニーにCGを使った。今回は立体を使えた

ナリオの初稿は上がり、直しはせめて12月のクリスマスプレゼントに下さつて話が出来たり(笑)。でも、富野監督も「お年玉になるよ」つてこつそり言つて来る。

やっぱりそうなりました。で、年が明けたところで映画版の公式企画書作りにかかります。バンダイさんや松竹さんに持つて、メカは一通り、キャラクターも出でます。バンダイさんや松竹さんに持つて、いつたり。一応あちこちに全部回します。

普通僕なんか企画書が出来ると半分終わつたような気になるですが、とんでもない。

第2稿に入つているシナリオはなにがなんでも1月中には直しを終わらせて下さい……とかいつていううちに2月に入つてしまします。監督が、頭の方だけもつてチエックして、「これなら、コンテ描けるよ」つて……。

■幻の企画? 3Dの「ロード

与えるかもしね。『ガンダム遂に実写か?』なんてどこかに出たら?『そうなつたら、どこかが金出してくれたらいじやないか』とかプロデューサーは言います

では、使うという前提ではなくあくまで
もテストしましよう、という事に。

実際のニロニーがどんな比率で出来ていて、実際に回つたらどの位のスピードなのか。コロニーに近づいたMSはどの位の大きさなのか、全てが分かりますから。

そこへ中川制作プロデューサーから、「製作費ゆとりないよ」って話が(笑)。

「サンライズが作るんだ！」企画費で落とせ」と。最終的に実は製作費に組み込まれ

てしまつてゐんだけど(笑)。そこで一気にGOが入つた。で、モデリングチーム、M

「作る気ある？」と聞くと、向こうは「どの位の？」全長6M位ってのは？「実際に

撮影して特撮みたいに見える物だったら
40cmで十分です」という話なので、じやあ
とお願いして。そのくせコロニーのアップ

図も欲しいので、2つ作ってくださいと。この話を持ち込んだのが12月。

最初は1月20日完成予定が28日まで伸びて。作る段階でもいろいろありましたね。

リ位にしかならない。デコボコをつけた物と、ただの溝切った物、ただのプリントした物の3つのパターンを入れる事になつたりして……。ついに立体は出来上がり早速

MAC——というモーションコントロールカメラを使ってテストしてくれる事になつたんです。

その頃には美術監督は『ZZ』から『逆襲のシャア』、そして『ポケットの中の戦争』とずっとやって来た池田さんが参加していました。



井上氏が掲げているのがヨロニーの地図

AX FACTORYへ預けられました。これ全部40cmの中に入れます?「そうですねえ、何億かかければ」(笑)とにかく今

「これ全部40cmの中に入ります? — そうですねえ、何億かかければ」(笑)とにかく今回予算は安いんですけど言うと、じやこれでやつてみましょうと作ってくれた。で、みんなで飛んで行つて、覗いてみた。

モーションがメニューで思つたほど気楽に動かせる物じやないんです。コンピューター制御で同じ物をトレースするために、現像所の方ではオペレーターさんが2人もつ

りましたわ

しかも二回転して回転している様子をいろいろなカメラアングルで撮ると、曲面にバースがついて回っていく様がよく分かる。それに対してミラーが設定通りの角度で会わせてあり、それが実際見た時に回つていく様子が良く分かる。「ミラーの先端がツハ2超えます」(笑)とか。

で、フィルムは上かりました。——リアルだねえ。これ、手前にセルのMSが動いたらスゴすぎるね」実写との合成は無理かも? で、横で美術監督の池田さん、「ああ、この位だつたら、背景で描きましょ? うか?

で、出来てみるといろんな事が分かつて来る訳です。普段MSが飛んで行きますがあの速度計算すると、マツハ40超えてますというよりも、ほとんど光速の何分の一かという速度で近づいてます。今までそんな早く飛ばしていた(笑)。

て、横で美術監督の池田さんが「ああ、この位だつたら、背景で描きましょうか?」と言つてはくれたんですが、監督が、「池田君はいいよ。他の背景さんも全部これ、数描かなきやいけないんだよ」いくら何でも……って話になつて、じゃあせめてもう

コロニーが最初、点に見えたのがバーツ
と近づいて来て自分がその横に降り立つま
でにほんの数秒しか経つてない。実はそれ

少し作業しやすい方法は……という事になり、一回きりの約束だつたMAX FACTORYの渡辺さんにまた来ていただいた

何十キロ離れてるか、何百キロ離れているか。そこからバーツつと行つて着地する。それまでにどれだけかかるか。自分の視覚

ますと言ふと、いや、ここでやつちやいますよつて言つて突然2スタでエアブラシを吹き始めるんです。



コロニーの模型。これで〇〇万円という

ANOTHER STORIES OF F91

いうものを塗るどころなりますというM-



コロニー表面のモデル。まるでスター・ウォーズ!?

エイブラムスのモデルを参考にして……。

実はこれは、池田さんが戦車をコロニーの表面にみたてて、それに普通にハケとかで、背景を描く時にこういう風に処理するんです、という見本を出してくれていたんですよ。そのサンプルを見て、なるほどと。

出来上がった物を撮影するとなんの事はない、止まるとただの背景にしか見えないところが、動くから、妙に奥行がある。パースが動く。やはり本物ですからね。

それを使うか使わないか。結構真面目に悩みました。演出さんの方からは、アニメにはCGの方が合うんじゃないかという意見も出て来る。どちらにしろ、この先の作業が大変なのは目に見えているから、残念だけど今回は一時見送ろう……。

ところが後日監督やグランドプロデューサーが企画サイドに来て、「これ、このまま捨てたら承知しないからね」予算払つたんだから、と。何に使いましょうか? これ(笑)。

後日談ですが、「0083」のスタッフもこれを撮影に来て、その写真を参考にして、作業を進めたりしています。そういう意味でも、今回ガンダムの世界でのコロニー

が初めて、ちゃんとした形で目の前に出現した訳で、本当に参考になりましたね。そのブツは今、企画室に置いてあります。

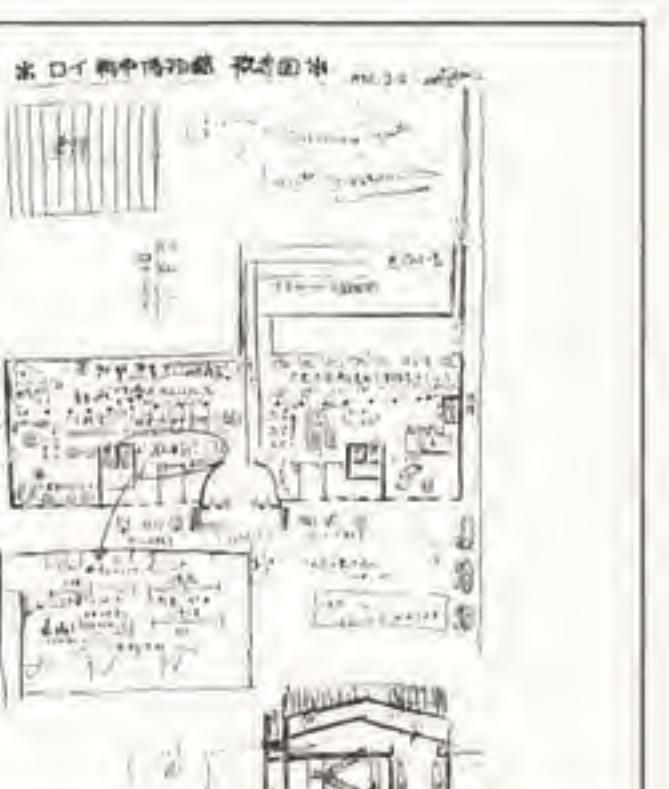
その間にもシナリオの2稿は上がり、監督の方では実質的なシナリオのチェック、でも、まだ満足いかない。じゃあ3稿に入りましたよ。でも、スケジュール的には限界だった訳です。

本来であればシナリオが完成する前にコンテに入るの非常におかしな事です。しかし、残りのスケジュールから考えると仕方がなく、早めに作画インしたい。それで監督の方が、じゃあ前半はこのままいけるからと、コンテを切り始めました。そこでいつまでに上がりますか? と聞くと「そこまでに上がりますか? と聞くと「そ

うねえ、10日から12日、その辺かな、15日までには渡すから」と。じゃあこつちはそのまま安心して、上がって来たら即動けるように、メカなどを追いかけ始めます。ところが2月7日、監督がイヤにニヤニヤしてステジオに現われ、「はい」といつて手渡して来るんですよ。「コンテだよ。コンテ!」でも確か1月の末から入つたんですね。

監督? 「そうだよ」また一冗談。こんな早くに厚いの持つて来て。とか言うと「出たの!」急に、なんとなくバスつとして。その段階までは、1月~2月がその最盛期だったんですが、ラフを上げて来る。富野監督は自分のオフィスや、サンライズの会議室、企画室と、どこでも打ち合せをする。大河原さんが描いた物を見て、ああでもない、こうでもない、これがいい、とか言っています。

富野監督、何か大河原さんにオーダーは? と言うと「うん、モノアイやめて(これは12月位の話) それでどうするってのな



戦争博物館の概念図。映らない所にも設定がある

かつたよね。これどう? と出して来たのが、古代バビロニアの像なんです。これが、目が青くて丸くて大きい。富野監督は大英博物館とかの画集、写真集を結構持つてゐんですね(笑)。ドサツど来る。それを大河原さんの所へ車で持つて行くと、「ガスマスクにも見えるねこの目は」と大河原さん。じゃあ、これを元にしてとにかく描いてみよう。遮光器土偶ってのも面白いですね。見てみると本当に上がっている。描き込みがしつかりある。冒頭で飛び回つているMSが、回転しているコロニーに接近していく。これはすごい。(大変だな) で、「ここまで。これでもう作画出来るでしょ? 設定1週間で作るつて言つてたよね」富野も「ここまで。これでもう作画出来るでしょ? 設定1週間で作るつて言つてたよね」富野も監督がニヤつといたずらっぽく笑つて帰つていった。……よく見てみると、MSが全部出てるんです! 頭のほんの5分位の所で全部。という事は10体以上のMSを、1週間で上げると?(笑)。

ベルガ・ダラスとかは最初はエルガイムみたいな目だったので、ミーティング。うん、この目は正解だね、これで行こう。そんな・ゾン、デナン・ケーの系列。

プロデューサーの所へ行つて、すみません、設定はちょっと遅れます。という話を聞いて。とにかくやつづけていくしかありません。作業が始まる。大河原さんはもう、その段階までは、1月~2月がその最盛期だったんですが、ラフを上げて来る。富野監督は自分のオフィスや、サンライズの会議室、企画室と、どこでも打ち合せをする。大河原さんが描いた物を見て、ああでもない、こうでもない、これがいい、とか言っています。



貴族的イメージのもとに構築された、クロスボーン・バンガードのモビルスーツ初期デザイン

れど中世の鎧風にしたい。バビロンだから。

ど監督。バビロンつて中世でしたつけ？

「いいのそういう細かい事！一つの所か

ら取つたら何も広がりがないじゃない」と

監督。で2回目のラフが上がつた。これど

これを、敵のにしよう、これで行ける、ど

か。連邦のGキヤノンはこれでいい、ガン

タンクはもつと古い形にして。とか。

で、まだ誰もガンダムの事には触れない

んです。もう一つ、ヘビーガン。これは「高

すぎ」もつと徹底して安く作つて欲しい。

前にあつたジエガンを取り出すと大河原さ

ん「箱のつなぎにしろってか？」（笑）と

か言いながら、「何とかやってみましょ

う」といつ引き上げて行きます。

最後まで残つたのがガンダムとビギナ・

ギナ。そこまで来て、武器はどうしよう。

ビームライフルとサーベルだけじやつまら

ない。こういうのどうです？ 槍なんです

けど、飛ぶんですよ。と提案します。監督

は「どういうのになるの？」大河原さん、

分かりますよね？」「うん」（笑）僕と大河原

さんの頭の中には「ボトムズ」のパイルバ

ンカーハーがある。で、出来上がって来た物を

全体的に大きく、メインの武器だから右手

に持たせて。これがショットランサーにな

つた訳です。これを見た監督、「これ先飛ば

していいんだよね？」ええ、いいんですよ。

と答えて……先だけ飛ぶとは思いませんで

した、その時は（笑）。後で監督が「発射し

て槍がなくなると困るからね、これ、鉛筆

キヤップみたいになつてるの」……はあ、

「いいでしょ、短距離しか飛ばないんだし」

それで決まりでした（笑）。

M.S.の作業は進み、シナリオ3稿は絵コ

ンテと並行で進行して、絵コンテが上がつた分は全部送り込みますので、頭90ページまではこのままではほほいから、後半だけ

先にシナリオ化していこう、と分割作業が

始まりました。これがだいたい3月に入つてから。なんとか3月中には終わらせまし

ょう。絵コンテ少なくとも5月には終わる予定ですから。そうですね？ 富野監督？

監督曰く「うん、まあ、そうね（終わる訳

ないじゃないか）」（笑）。

キャラクターは、ほんと一発でOK。

もどもと安彦さんの絵は非常に安定してい

る上に、出て来る人物やシナリオの打ち合

せにも参加していましたから。「この人、実

はね、オタクなの」「この人は、ちょっとバ

ンクねえちゃん風」とか、監督と一人一人

についてスタジオで打ち合せました。ここ

で監督からムード参考資料で提出されるの

がNEWSWEEKとか、NUMBERとか

いう洋雑誌の写真でちょっと出ている兵

士の顔とか、全然無名の人。そういう個性

的な絵がいろいろある。その辺の物を、安

彦さんに渡すと、「ああ、この本持つてる」

と言つて、また描いたり。おじさんたちつ

て結構読んでるんだなあと、ちょっと感動。

で、安彦さんのキャラがどんどん上がって

来ます。

そのキャラを見ると、監督が、さあ、根

つからへソが曲がってるのか、「見た目通

りのキャラじや面白くないんだからね、こ

れがガンダムの秘訣だよ」と、言ひながら

パンクねえちゃんがすごくいい子になつて

演技をしている。そしてオタクっぽい奴が

テキパキと動く。「ただのオタクなんて見

ていてつまんないじゃないか」と。……

そうですね、でも、そういう事あまり口コツに外で言うとヤバイですよ、監督。「いいんです！ 世間にオタクだからといつてバ

力にされないように、本気で動ける連中を

これが、タカネナデシコという花です

とか、とにかく、変わった物使ったがるん

です。あとは、ホカケインコかな、なんど

かホカケインコというのが出て来る。これ

はさすがに監督も一回写真を見ただけで、

切抜きを持つて。そういう珍しい鳥。「こ

れが飛んでるんだよね」と。ところがどの

本見ても同じ写真しか出てない。事情通の

人に聞くと、これは珍しくて、この写真し

か殆ど撮られてない……という事。動かせ

ません、と監督に言うと「なんとかして

……じゃあ、他のインコの飛びかたと、羽

根の構造上同じでしょから、ディテール

をこれにしてもらいましょう、という事に。

これは、実写だつたら無理だけどアニメな

ら動かせる、という面白い例ですね。あと、

電動車椅子……これもない。そういう細か

い物をいろいろ。富野監督がコンテの中で

「モニカが乗つてゐるこのスクーターは、折

り畳みスクーターです」畳むシーンは？

「そんな物無い。でも折り畳みスクーター

！」そういう様な事はいろいろあります

とか書いてある。自分の独白を含めて様々

な注文を名指しで入れて來ます。「どう

事で、ここはこうだからね、井上君、よろ

しく」とか（笑）。シナリオライターの伊東

さんには「ここはああいう話でしたが、こう

いう展開処理で何とかまとめてみました。

これはこういうつもりでやつた事でござい

ます」とか、絵コンテに全部書いてあるん

です。



ドワイト、リズ、ドロシーの初期のデザイン



あとは細かい要求。例えば主人公たちが

フロンティアIに逃げた後で、森の中にス

ペース・アークが入つて来て手前を鳥がよ

ぎる。「これはコイサギを使つてください

とか、とにかく、変わった物使つたがるん

です。あとは、ホカケインコかな、なんど

かホカケインコというのが出て来る。これ

はさすがに監督も一回写真を見ただけで、

切抜きを持つて。そういう珍しい鳥。「こ

れが飛んでるんだよね」と。ところがどの

本見ても同じ写真しか出てない。事情通の

人に聞くと、これは珍しくて、この写真し

か殆ど撮られてない……という事。動かせ

ません、と監督に言うと「なんとかして

……じゃあ、他のインコの飛びかたと、羽

根の構造上同じでしょから、ディテール

をこれにしてもらいましょう、という事に。

これは、実写だつたら無理だけどアニメな

ら動かせる、という面白い例ですね。あと、

電動車椅子……これもない。そういう細か

い物をいろいろ。富野監督がコンテの中で

「モニカが乗つてゐるこのスクーターは、折

り畳みスクーターです」畳むシーンは？

「そんな物無い。でも折り畳みスクーター

！」そういう様な事はいろいろあります

とか書いてある。自分の独白を含めて様々

な注文を名指しで入れて來ます。「どう

事で、ここはこうだからね、井上君、よろ

しく」とか（笑）。シナリオライターの伊東

さんには「ここはああいう話でしたが、こう

いう展開処理で何とかまとめてみました。

これはこういうつもりでやつた事でござい

ます」とか、絵コンテに全部書いてあるん

です。

ANOTHER STORIES OF F91

回つて無い、本屋にも行つたけど無い、最終的に仕方がないのでビデオでチェック、とかした事もありました。軍事機密的な最新鋭のパターンなんか見れないから、その業界関係のパンフレットがある所から貰つて来て、今こんな事をやつてるのかどうのを入れたりもしています。

あとは……芝居の要求。この人は言葉ではこう言っていますが、頭は別の方を向いてます。ダイレクトにその相手に常に喋りかける人たちだけじゃなくて話しながらよそ見する人もいれば、いろんな事があるでしょ、それが「らしさ」ですよ。全部で注文いくつあるかな。数えてみたら面白いかも知れません。

実は、ZZガンダムあたりまではSF考証をしてくれる専門の方がいたんですね。で、今回はSFというよりは家族話だと。また、兵器物でもありながらロボット物だと。じゃあ、マンガ的発想を持つる人に協力して貰いましょう、という事で今漫画家をなきつてる西野公平さんが今回スタッフで入つてくれる事になりました。ミリタリー関係が好きで、他の漫画家が描く時の考证とか、SF考証やつてあげたりしている方なんです。その西野さんが出してくれた多くのアイディアが、ガンダムF91を作るいろんな力の支えになっています。

今回活躍の、石垣純哉氏によるジェガンのリニューアルデザイン

は指揮官機が常に他の2機に気を配つていて、指揮官機がやられそうになつたその匂いを入れたら面白くなりますよ。ただ、そういう動きを一切してないんで言われてみればこれまで単に隊長がいるだけです。たまたま監督も、ちょうどその時期にあつた映画「天と地と」のロケーション現場にまで見に行きました。軍勢が動く様を見て、これを上手く見せられたら面白いとか言つてたんですね。

今日は他にもいろいろな方が参加してくれます。富野監督のプライベートプレー

ンでもあるアメリカの方なんですが、その人に、ガンダムの中に登場する全部のキャラクターと、メカのスペルを作つてもらつています。そこで困つたのが、ヒロイン

の名前のベラ・ロマ。「ベラ」つてのは「偉大な」つて意味があるんですね。まあ、監督としてはそれでわざとベラつてつけて、ペラ・ロマにしてたど。ところが、ロマがローマに聞こえてしまう、つまり、ベラ・ロ

マは「偉大なるローマ帝国よ」つて言葉にそのままなつちやうらしいんです。……バ

ビロンでローマはないだろうと。でも、ロマ家つて音は捨て難い。ほかの言い方はないかというと、ロナという名前をその外人さんが出してくれた。ベラ・ロナだつたら大丈夫だと。それで変わった。もう一つはテス・フェアチャイルド。テスつてのは、女性名なんですね。何の気なしにつけてしまつていた。あわてて男の名前でシオに変えた。ところがエレカにはテスズブレッドつて描いてある訳です。まだ作画入つてないMSは何機かで組んで行動してるはずだから、一体がわざと圓になつて攻撃する、或い

でも、監督の所で打ち合せした時に、シオが作つてるのは、例えば自分のかつての恋人の名前か、テスおばさんていう人がいて、その人が作つてたパンを、私は作つてます、という意味かも知れない。……そのほうがある深味がある。じゃあ、この今まで行こうという事になつた訳です。レズリーなんかはレスリーよりレズリーの方が響きがいいとか、当初クロスボーン・パンと呼んでいたのも、英語ではそういうふうにはあまり言わない。「だからわざと付けたんだよ」と監督は言います。しかし、外国に出すには、ちゃんとした意味じやないと辛いですよ。

で、最初はクロスボーン・パンじゃなくつて、クロスボーン・パンデイツトとか、いろいろあつた。で、バンガードだと「尖兵」つて意味だからこれで行こうと監督。それならクロスボーン・パンでも通る訳です。

で、作画に入つたんですけど、なんといつても、設定がとにかく多い。ワンカット場所が変わる毎に、美術は新しくしなきゃいけない、メカも次々出て来る、街中を走らせる物もいろいろ出て来る、人もどんどん出て来る。みなさん大変な訳ですが、ともあれ、安彦さんも大河原さんも描くベースはとても早い訳です。

彼にとにかくジェガンのリメイクだけお願いしようと。彼の場合、大河原さんの仕事をそれまで見てている訳ですよ。「あんな凄い物描かなきやいけないんですか?」と面倒見て育ててくれる人なんですね。

彼にとにかくジェガンのリメイクだけお願いしようと。彼の場合、大河原さんの仕事

をそれまで見ていている訳ですよ。「あんな凄い物描かなきやいけないんですか?」と面倒見て育ててくれる人なんですね。

大河原さんがクリンナップしてくれたりとか、今、大河原さんも後輩としていろいろ伝つてあげたり、逆に石垣君が描いた物を

若手なんです。彼が大河原さんの仕事を手伝つてあげたり、逆に石垣君が描いた物を

大河原さんがクリンナップしてくれたりとか、今、大河原さんも後輩としていろいろ

伝つてあげたり、逆に石垣君が描いた物を

若手なんです。彼が大河原さんの仕事を手伝つてあげたり、逆に石垣君が描いた物を

君も、そんなに大量には出来ません。まだ戦艦のディテールアップとか、美術的な部分での様々な細かいディテールがあつて、美術監督の池田さんも追いつかない。迎賓館やら政庁やらとかいう感じで。

コロニーは二つもあるし、それぞれ戦艦の中もいろいろ出て来る。という事で監督に、前の物で使える物は使つていいですか? と尋ねると「それがちゃんと歴史的に筋が通つて映画がよりらしくなる物ならいいよ」という話になりました。監督のほうからもそれがどんどんコンテに組み込まれて、これは苦肉の策と言うべきか、監督がコンテの中で最初に壊す船があるんですが、これ、映画を見るとサラミス改なんですね。サラミス改が出て来てる。……もうこれ使わなくなつて係留しているんだつていふ話。

そして作られてから船つて30年位は持りますよね。じゃあ、ラー・ゲスターって船が今度出で来ますが、それはラー・カイラム級の4番艦か5番艦ということに。で、新しいスペース・アーフって船が出て来る。最初ペガサス系の形態を想定してた。ところが、監督が「コロニーの中に入れたい」。それなら、小型の船にする必要があります。ホワイトベースが前に入つてますけど、本当は大きさがギリギリなんです。羽根広げてたら本当は入らないんじゃないかなっていふ大きさ。じゃあこの際、なんとか入れる位置の大きさで、練習艦にしましよう。いやあ、ラー・カイラムがまだ使われている訳ですから、新たに作られた新造艦とはいっても、ラー・カイラムに対応出来るような練習艦なんだ。大きさは全然違います。

すけど、その代わり付いてる物は小型の対空機銃も、主砲っぽい物も、一通り全部付いてる。そこら辺はOK。

後は敵の船とか細かいディテールが出て来る。アッブが出て来たり、先ほどあつた、美術の方で細かい、例えばMSが回す取つ手、つまりメカじやないかとか、美術さんも、もう大変な訳ですね。その辺になつて来るどりもので間に合わない。ラー・ゲスターの船の中は、ラー・カイラムの物が使えるからいいけど、それ以外はなかなか使えない。やっぱり誰か一人、ディテーラーが必要だと。

そこで、手を貸して貰えるようになつたのが、中沢数宣君。実は3年前レガンド・ガンダム作の、中沢数宣君。実は3年前レガンド・ガンダム作で、いまなりガバッと頭を抱える訳です。『そこにひざまずいて』で、いきなりガバッと頭を抱える訳です。『そうか、ひざまずいた人を抱えると、腕の角度はこうだな』とかいつて、描き始める訳です。で、その人には「ああ、もういいよ」(笑)。実際、頭の中で芝居させても本當にはならないから、やっぱりやつてみる。で、監督が突然、歩き始めたりもする訳です。トントントン、とかやつてみたり、あと、わざと椅子の無い所で座つてグン、と転んでみたり、そういうシーンは全部映画にある訳です。また突然「ヤアッ!」て怒鳴り始めたりします。ど、どうしたんだろ? と思うと「怒る時は手が上がるな」とか言つて描き始める訳です(笑)。人騒がせな(笑)。またみんなが楽しんで、ま、場合によつては楽しめない時もありますが(笑)。監督の行動はなかなかスゴいんですよ。

しちゃう訳です。あと、作画打ち合わせしているうちに、やっぱりこれだけだとちょっと弱くないですか? という部分が出て来ます。で、ザビーネがここで、花持つて来て下さい。これ百合の花にして下さい。設定は? 井上君、後で出してね? はい(笑)……。

時々監督は原画さんが描いて来た物に対して、「どうも違う」、つて言い始めるんですね。そして突然進行さんに「ちょっと来て」はい、何でしよう? 「そこにひざまずいて」で、いきなりガバッと頭を抱える訳です。「そうか、ひざまずいた人を抱えると、腕の角度はこうだな」とかいつて、描き始める訳です。で、その人には「ああ、もういいよ」(笑)。実際、頭の中で芝居させても本當にはならないから、やっぱりやつてみる。で、監督が突然、歩き始めたりもする訳です。トントントン、とかやつてみたり、あと、わざと椅子の無い所で座つてグン、ハイフン取つたんですが、最初テストで作つた所は、全部これが入つちやつた。こういふミス。

あと、F91は最初はF-91だったんでハイフンがあつたんです。F91になつたのでハイフン取つたんですが、最初テストで作つた所は、全部これが入つちやつた。こういふミス。

■今明かされる、 "F90"誕生秘話!

では、いよいよF91とビキナ・ギナの話をしましよう。F91、先ほども言いました様に、実質4月からラフ案作りに入りました。7月か8月に大河原さんの格好いいデザインが上がつてゐる訳なんですね。そこで問題が出ました。春の新番組なら問題無か

言われて、じゃあ、なんか案があつたらくださいよ。といつたら、凄いのが一杯來た。緑のガンダムとか、とにかくある色全部使つてやつてみた、というのが。「まあ、参考にはならないかも知れませんが、ハデというのはこういう事です」……確かに派手ですねこれは。という世界。で、ここだけは青くしようつて事で、今のガンダムになりました。

ANOTHER STORIES OF 91

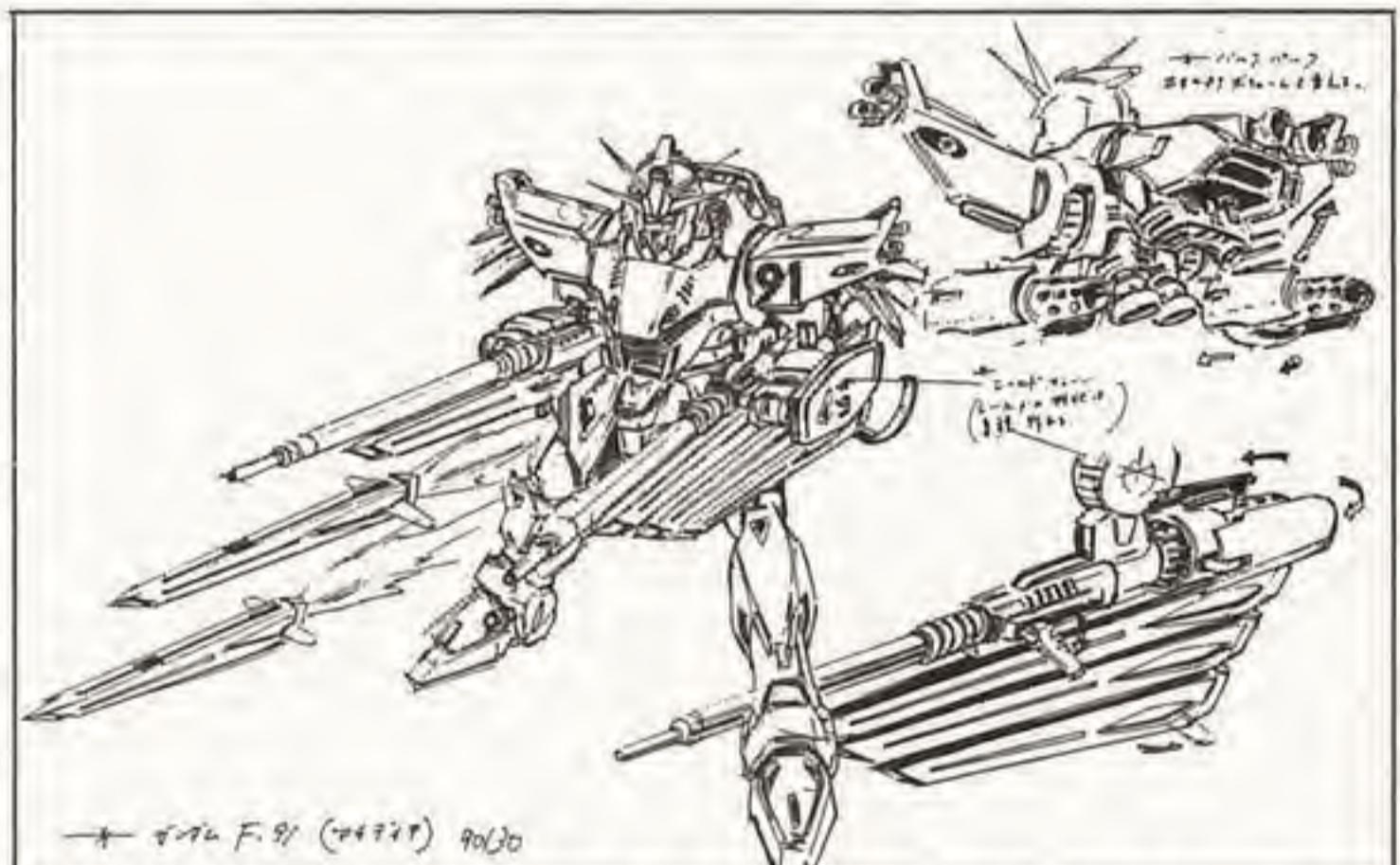
つたんです。というのはその時で言う、翌年4月、つまりは90年4月には新しいガンダムが世間に出て行くはずだつたんです。

それなら、ガンダムという作品が継続していく。それまでは『ポケットの中の戦争』他があります。だけど映画となるとさらに一年ずれる訳です。一年のブランク。で、大河原さんから、「バンダイさんからガンダムの総決算で、スーパーガンダムみたいな物を作つて欲しいと言われて描いてるんだけど、今回のに近いコンセプトなんだよね……」と話があつた。その時点ではこちらから頼んだF91を描いて貰っていた訳ですね。前に持つて行つた、ただの「新ガンダム」つて呼んでいた物の事です。仕方が無いから監督に話して、うちのグランドプロデューサーに話して、転用する事になつたんです。

そこで、91年で91なんだから、90年に出さんだつたらF90があつてもいいじゃないか、という話に。つまり、91とはF9の一號機つて事だと。つまりこれまでのRXラインから、別の所で開発されたガンダムシリーズがF91ですと。で、富野監督はサナリイを出して来てくれた。F9はそれでよし。で、一號機があるからには、試作機があつてもいいだろ。で、F90っていうのはF9型の0号機なんです。つまり1というナンバーを貰う前のテストヘッドですと実際の米軍の航空機の開発でも、Xシリーズという物が、あくまで技術開発実験機であつて、Yシリーズが実用機としてのテスト機である。YF-17とかYF-14とか15とかで、XつてのはX-15にしても、ただロケットに羽根付けただけでどこまでス

だよね……」と話があつた。その時点ではこちらから頼んだF91を描いて貰つていた訳ですね。前に持つて行つた、ただの「新ガンダム」つて呼んでいた物の事です。仕方が無いから監督に話して、うちのグランドプロデューサーに話して、転用する事になつたんです。

ピードが出せるかという技術の開発です。今回のFナンバーは今後の量産を前提にした機体であると。で、F90というのはあくまで実験機。今まで実験機であるガンダムというのは一度もないんですよ。試作型がRX-78で、量産型でGMになつてから変わりましたけど、あくまであれは試作機だつたんですね。今回のは本当の実験機として、たつたの2機しかない機体であると。そういう物をF90で作つたら面白いのではないかという事になりました。



当初は、カンダムE81の改装として考えられていた背中のシールド・ハイド

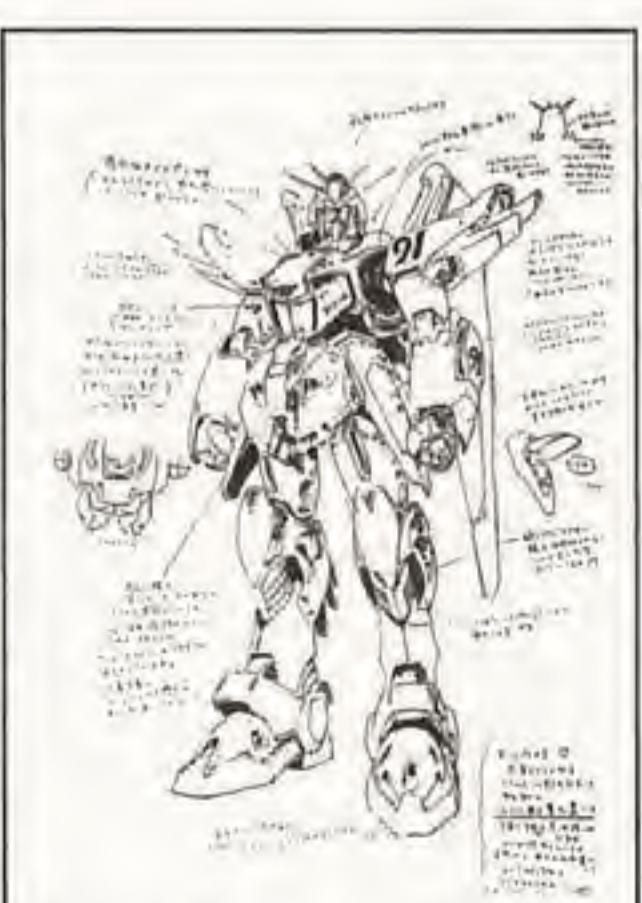
これまでガンダムとずっとつきあつて来た、
グランドプロデューサーの山浦社長（最初
のガンダムの企画立案者の一人）も見て、
「ここまで変えるしかないよね」と。今回の
ガンダムはここからのスタートだから、い
ろいろゴテゴテつけて変えてしまった物は
それ以上変える事は不可能なんだから、シ
ンプルでありながら変わった物が欲しいか
らね……。

それでもう一つ何かポイントは？ そこ
で付いたのが口なんです。付けてみると、
まあ、後は見せ方かと。ガンダムに口って
のは今まで絶対ないけど、あつてもおかし
くない。みんながガンダムいじつても、顔
だけはあれから変えられなかつた。変える
んだつたら、本家のスタッフが全部集まつ
た今しかない。という事になつて、大河原
さんが描き始めました。

てくれました。その矢先ですね。大河原さん宅に電話したら、どうも、風邪をひいて、無理しなきゃいいのにちょっと無理してね、目眩がするって言うんで医者連れてつたら、とにかく強制的に入院！ 家にいりやどうせ仕事するんでしょう！ という顛末。それ以来、「安彦さん、ガンダムのポーズ集なんて描く気ありません?」って言うと、「僕も入院しちゃうぞ(笑)」と来る(笑)。みんな大変だつたんですよ。

■ラスト前。もう一波乱の予感が……！

そして、6月、また一つ問題が持ち上がります。「ラストの所で何をやつたらいいか？」と、コンテを終えた監督からのクエスチョンが出ました。「まだ物足りない！」「もう少し映画としてのハデなシーンを作



九九归一之数理学基础

■ラスト前。もう一波乱の予感が……

てくれました。その矢先ですね。大河原さん宅に電話したら、どうも、風邪をひいて、無理しなきゃいいのにちょっと無理してね、目眩がするつて言うんで医者連れてつたら、とにかく強制的に入院！ 家にいりやどうせ仕事するんでしよう！ という顛末。それ以来、「安彦さん、ガンダムのポーズ集なんて描く気ありません？」って言うと、「僕も入院しちゃうぞ（笑）」と来る（笑）。みんな大変だつたんですよ。

いろいろあって、ガンダムだけはどんどん遅れた訳ですね。2月には作画インしていますがガンダムが上がらない。何度も安彦さんと大河原さんの所をいつたり来たりする、とにかく大河原さんから5月になん

そして、6月、また一つ問題が持ち上がります。「ラストの所で何をやつたらいいか?」と、コンテを終えた監督からのクエスチョンが出ました。「まだ物足りない!」「もう少し映画としてのハデなシーンを作

りたい!」……と。さあ、みんなに募集しよう。手の空いてる人、美術監督、あとはスタッフである西野さん、プロデューサー、演出さん、作画さん、みんなが集まつて。要は「ガンダムで何か見たい物はないか? みんな好き勝手言つてくれ」。監督が今日は俺は聞きに回るといつて。で、みんなは本当に好き勝手な事言つていい訳ですよ。やつぱり艦隊戦ないととか、「……今更どうやるここまで来て!」とか(笑)。富野監督の口調を借りれば、「このコンテ直すの誰だと思つてんの! 僕なんだよ! どこまで求めらる気?」(笑)。でも、言えつて言つたじやないですか(笑)。「まったくもう、人事だと思つて! 描くのは君たちなんだからね」とか言いながらやつていて。

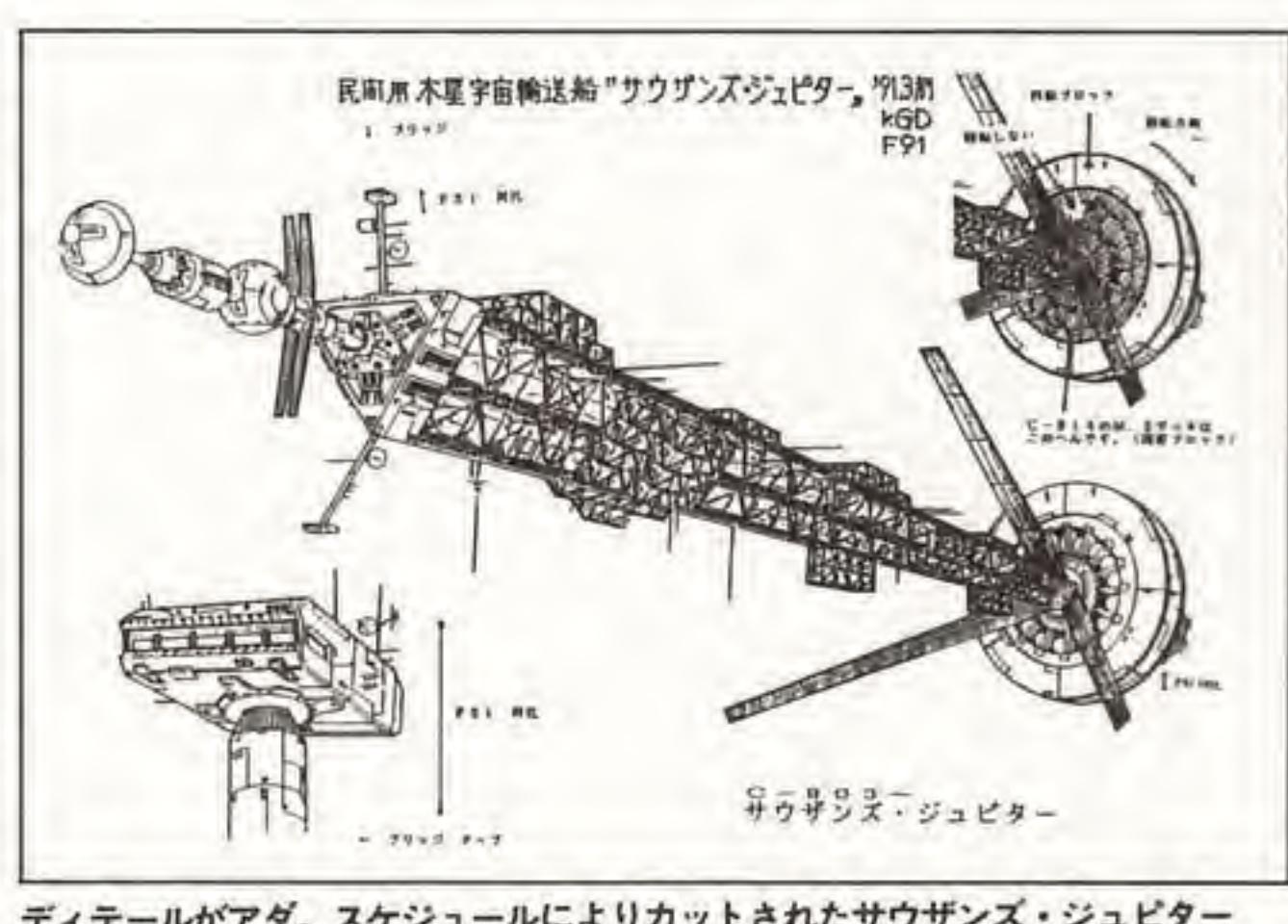
「みんなが見たい所入れてるんだよ。わざわざコロニーの下から、ビームが地面突き破つて来るところ入れたでしょ?」監督の抗議は抗議として、……あと、やっぱり、主人公には最後は燃えて欲しいですね、やっぱりハッピーエンドでしょ、ラブシーンが欲しいですよね? 「うん、それはいいかも知れない」(笑)とか。

もう一つは最後に使う派手な武器が欲しい。これは、立体のコロニーを作つていた頃からあつた話で、最後に出て来る敵のデザインアイディアが欲しいと……。それで4~5ヶ月悩んだ挙げ句、みんなに聞いて、神話から取るのは面白いかもしれないというのが出た。そこで、メドザックという、メデューサみたいなMSのアイディアが。で、あとは、空飛ぶ円盤みたいな究極の兵器……それが実はバグになつた。西野さんからバグのアイディアが出て、あ、そ

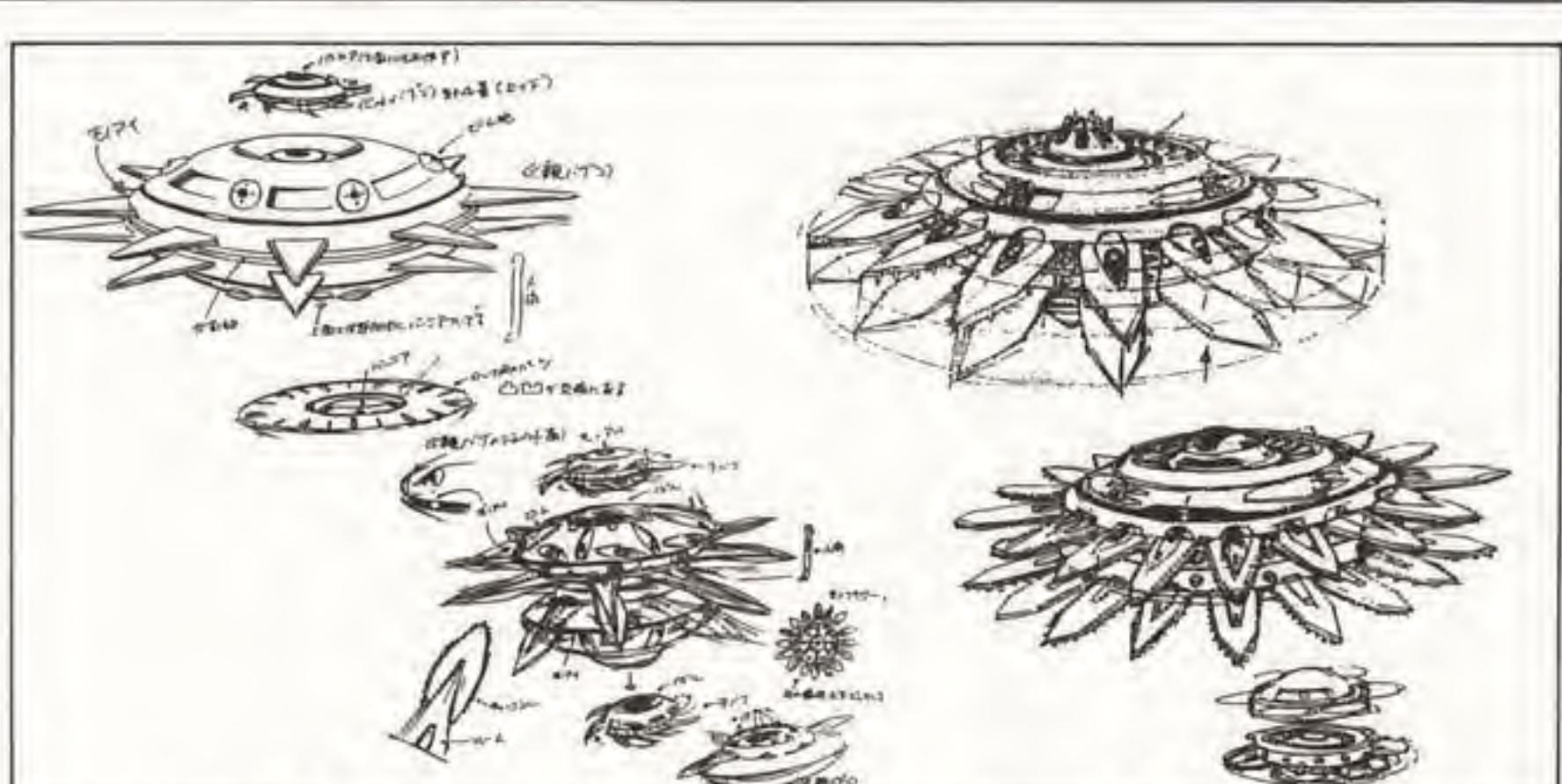
れとMSを喰つちやう敵がいるんですよ、とかね、(笑) どんでもない案まで出て来るんです。それじゃガンダムらしくないんじや? 「ガンダムはロボット物です、ロボット物ならいいんです!」と監督。富野監督は監督で「分身の術つて變?」とか言い始めるし(笑)。延々3時間位やりましたね。それで、「わかつた! ジやあ、あとはなんとかする!」って監督が引き受けた……。

で、そんな会議があつたあと、また作業に入つて、いろいろじり始める。その作業をやつていて最中の事、監督から唐突に「宇宙空間でキス出来ないかな?」と言つて来ます。「バイザーとバイザーがギリギリに来た瞬間、パカッと開いてピッタリ会うなんて事は?」……もうデザイン出来てますからね。「仕方がないなあ。じゃ、抱き合うだけにしよう」ともあれ、ラストシーンの所は出来た。で、その前の所は、どうせなら目一杯恥ずかしくしようという事になつた。シーブックが見ると、向こうに百合の花が回つてて、その向こうにセシリーガ浮いてるとか(笑)。あと、鉄仮面が死ぬ所を見せないんですが、じやあ、最後に真つ暗な部屋に現われた何者かが、沢山ある鉄仮面の中から一つ、持つていくとか?

「そりやー恥ずかしい(笑)」まあ、尺に入らない事もあつて、監督の方でもう一回コンテ切りなおして。それで、最終的にコンテ完了したのが8月の冒頭。それは、ラストのほんのちょっとですけどね。あとは、大河原さんが入院したつていう事で、バグとラフレシアは残つてしまつた。サウザンズ・ジュピターという物もあつたけど、こなさい」と頭下げて來た。「メドザックは、スゴすぎる」という事になつてしまつた。



ディテールがアダ。スケジュールによりカットされたサウザンズ・ジュピター

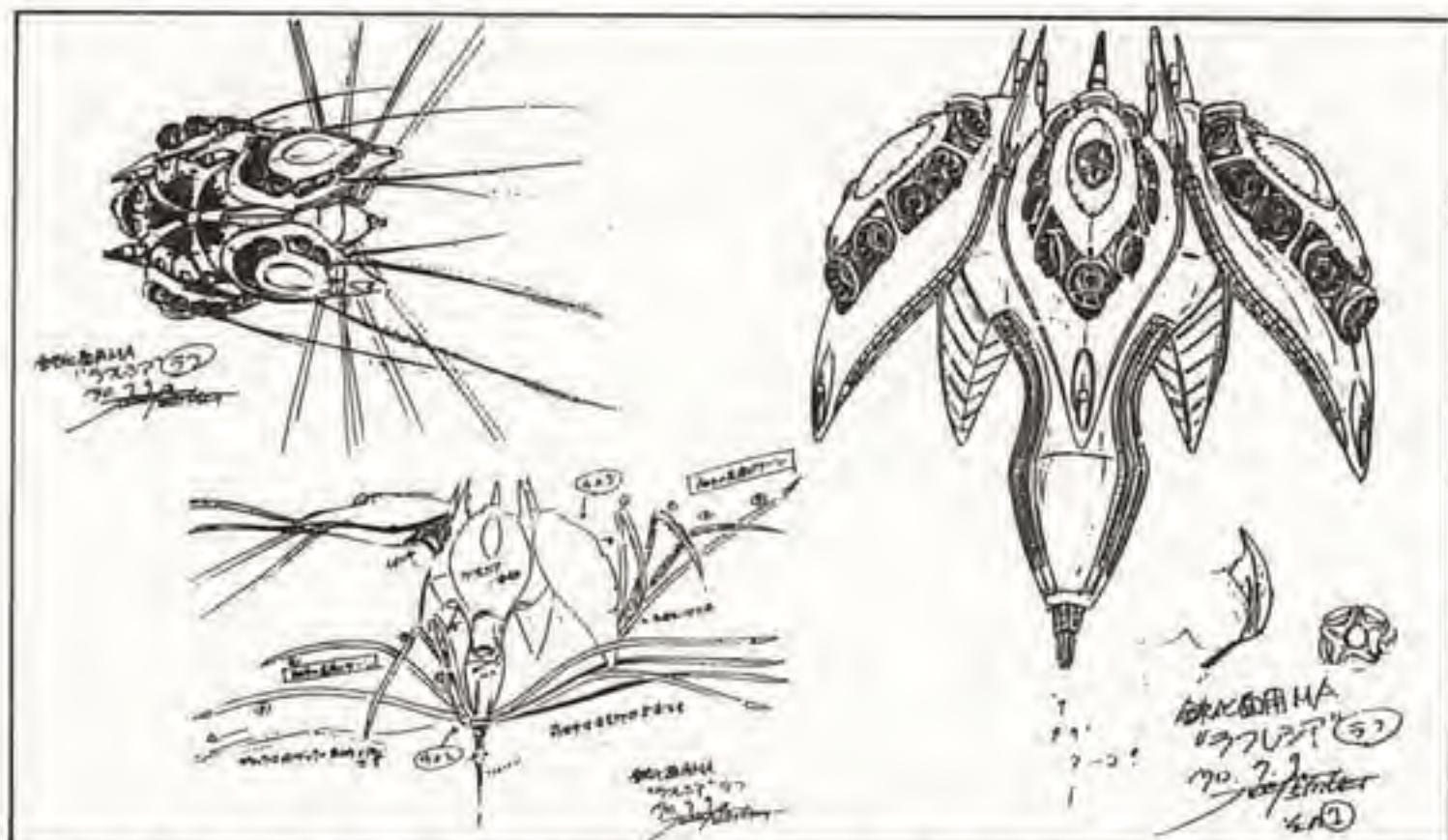


バグのデザインの変遷。左の2案が石垣氏のラフで、右の2つが大河氏によるクリンナップである

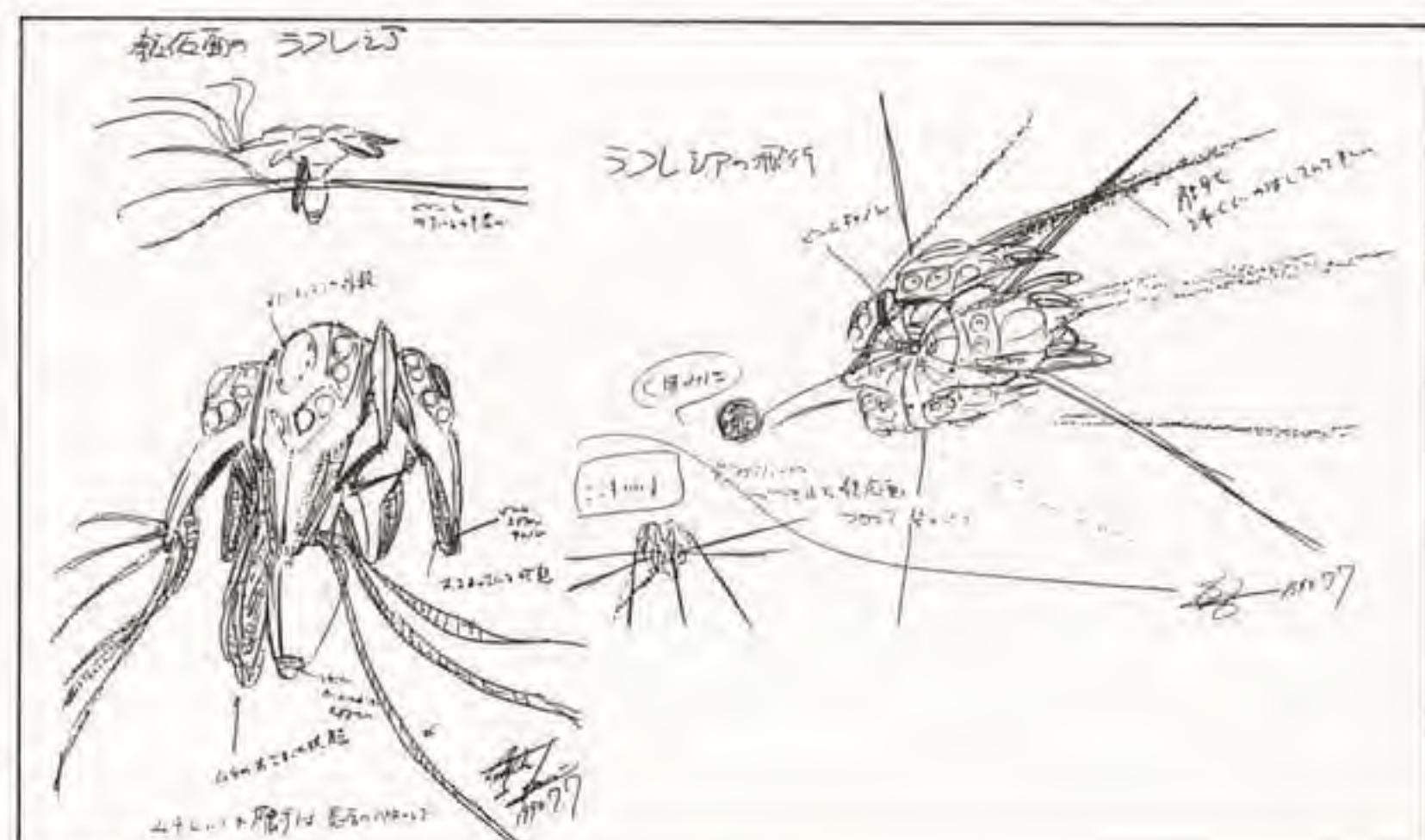
さて、これはいつたいどんな物なのか? それはまだ秘密。この後のF92、93を楽しみにしていて下さい(笑)で、そのかわりのラフレシアつていうのを監督が提案して、基本的な物はメドザックと同じだと。それをあだこうだと直しながら、約一ヶ月かかつてバグとラフレシアが上がって來た。そこで、これならコンテ描ける、と監督が全部描いて、最後の盛り上げの所が終わりました。

大河原さんが退院して來た段階で、石垣君曰く「いや、ここまで異質な物をガンダムの世界に合わせてクリンナップ出来るのは大河原さんしかいないから、お願ひして下さい」と、殊勝な事を言う(笑)。で、大

ANOTHER STORIES OF F91



ラフのラフ(笑)。右が富野監督のイメージスケッチ、左が石垣純哉氏のデザイン



河原さんの所へラフが行き、さらに一回ラフ、そしてクリンナップが上がつて来る。設定作業はついに完了。

キャラクターに関しては、GWの所で殆ど終わっていました。ところが、その後、ときどき安彦さんがスタジオに陣中見舞いに来る訳です。その時に作画監督が側に来た安彦さんをつかまえて、「ちょっとわからぬキャラがあるんですけど……この人、足元が見えないんです」(笑)。あ、そうかどういう事で安彦さん。「あとでまとめて言つてくれたら、全部描いて上げるよ」と言つて帰つた。そのおかげで、マンガの〆切が迫つているにも拘わらず必死で描く羽目に。それでも全部描いてくれました。キャラの設定が完了したのがそんなこんなで7月です。

そして美術。これはもう一步一步進めていくしかない。そこはエピソードで、コロニーの円筒の中心軸に近い所は、地球という所の高山地域で、少し気圧が低い。で、そこに常に一定方向に風が吹いているから、ここにある松は一方向になびいているんだよという指摘が監督からありました。そこで池田さんと相談して海岸縁に生えている防風林の短めの奴の写真を取つて来て、監督に見せた。と、「違うんだなー」じゃあ、どういうイメージなんですか?「オフィスアイで持つてゐる海の家があつてね、その近くにあるんだ」……なんでそれを早く言つてくれないんですか!(笑)「いやー、口ケハシ来る?」とか言われるんで、早速池田さんと2人で出かける羽目に。そこにはやたらと沢山の松が生えていて、全部背が低くて、風で一方向にたなびいている。そう

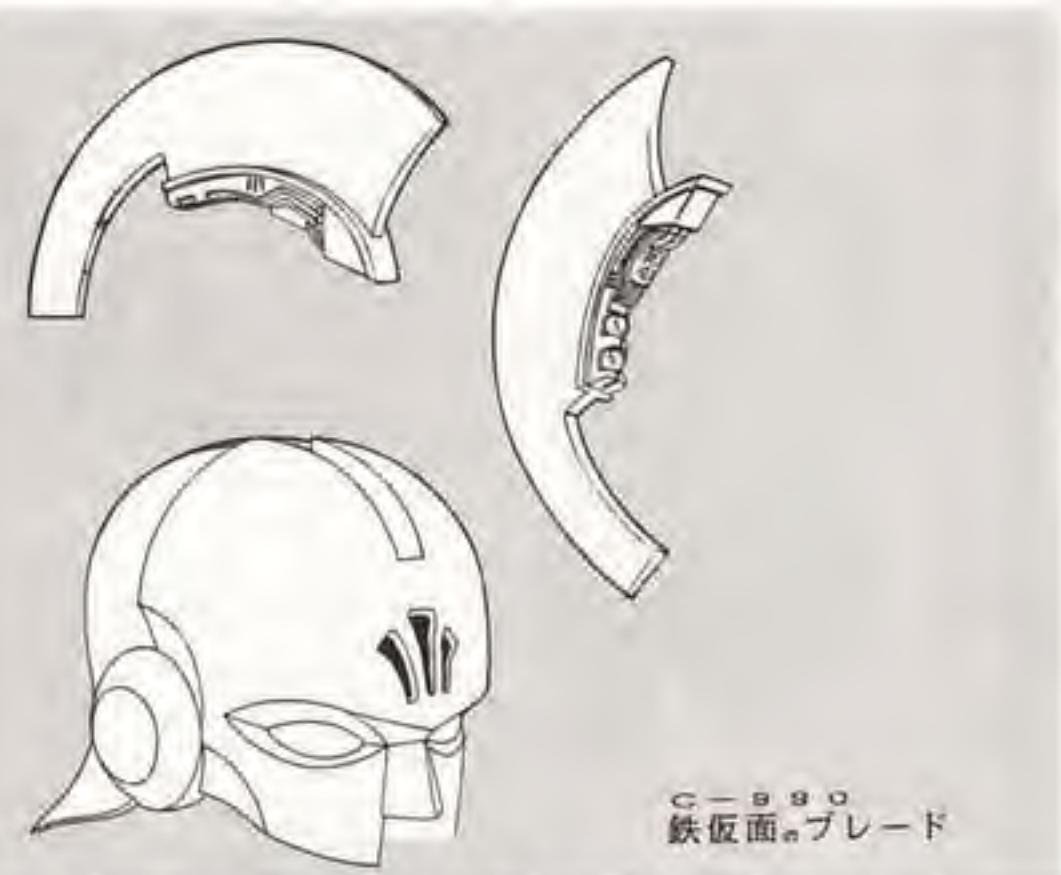
河原さんの所へラフが行き、さらに一回ラフのコンテにあるガレ場つてここのがれ場じゃないか、という発見もあつた。で、写真を撮り、見たからもう描ける、と帰つて行く訳です。帰りには温泉(なんと海の家にある……)につかつたり、庭にある夏みかんもいじつたり……。で、帰つて来てから描いた物を見た監督、ニンマリ笑つて、「やっぱり見ると違うね」。池田さんとしては「そんな物、どーいう物か、わかりや描けるんだよ、ワザワザ見なくても!」とブツブツ言つてる(笑)。

やがて美術作業も10月位に終わりました。あとは、美術ボードというのがあります。バンダイさんのオーダーも含め、ガンダムやキャラの色も決まって来る。で、決まった頃に安彦さんが現われて「こここの色やだ」とか言つて帰つて行く。それを聞いた色指定さんなんか、「きーつ! 全く、あのオジさんは!」とか言いながらも、直します。そういう感じで、作業は進みました。

ところで……監督が絵コンテをカット700位まで上げて来たころ、鉄仮面の演説シーンがあります。ここでのコンテで鉄仮面の頭のブレードが、なんと、飛ぶんですね。これは没になつた設定ですが、後で別のブレードをつけるとラフレシアを直接脳波コントロール出来るようになる、あれがコネクターだった、というだけの設定のはずなんですが、あれをアイスラッガーの様に発射して榴弾を迎撃するシーンがあつて……。誰言うともなく「これ本当にやるのかな?」「コンテに描いてあるんだから、やるんじやないですか」と演出さんが言う。「どうですこれ?」「恥ずかしいねえ……」と誰

■ 設定製作秘話! これが“分身”の理屈だ!!

設定とは因果な物で、ビームシールドやビームフラッグ等、新しい物が出て来た場合、それはどういう構造なんだ、という質問が当然出て来ます。監督から、こういう物やろうかつて案が出て来た時、どんな事でも、説明がつかない事なんか世の中には



惜しまれつつ姿を消した幻の設定。鉄仮面のアオスラッロー!

ない！監督は好きな事をしてかまいません！ と言い切つてしまつたんですね。これは、僕自身が設定マンをやる時のポリシーでもあつて……。

問題の、ガンダムの分身の術と口が開く話。口が開くのならやつぱり呼ばせたい。監督は「呼ばすけど、理由は？」……冷却！

「分かつた！」とかいう感じで。つまり今回はバイオ・コンピューターを使つてゐるのですが、それはニューロンの仕組みを使い、生物の細胞に似た物をバイオテクノロジーを使って作り上げた物で、本当の意味で脳に近い物なんだ。そうなると当然、合成有機体の伝導素子を使つてゐるだろう、高蛋白の塊かもしれない。そうなると熱に弱い。だから強制冷却が必要なんだ。これまで、つじつまが合います。僕はこじつけられし、監督もアイデアの段階で、理屈が通りそうだなどいう予測を無意識に立てた上で決めているんです。このあたりが他の口ボット物と違う所。ビームシールドしかり、実弾を使う事にも理屈がある訳です。

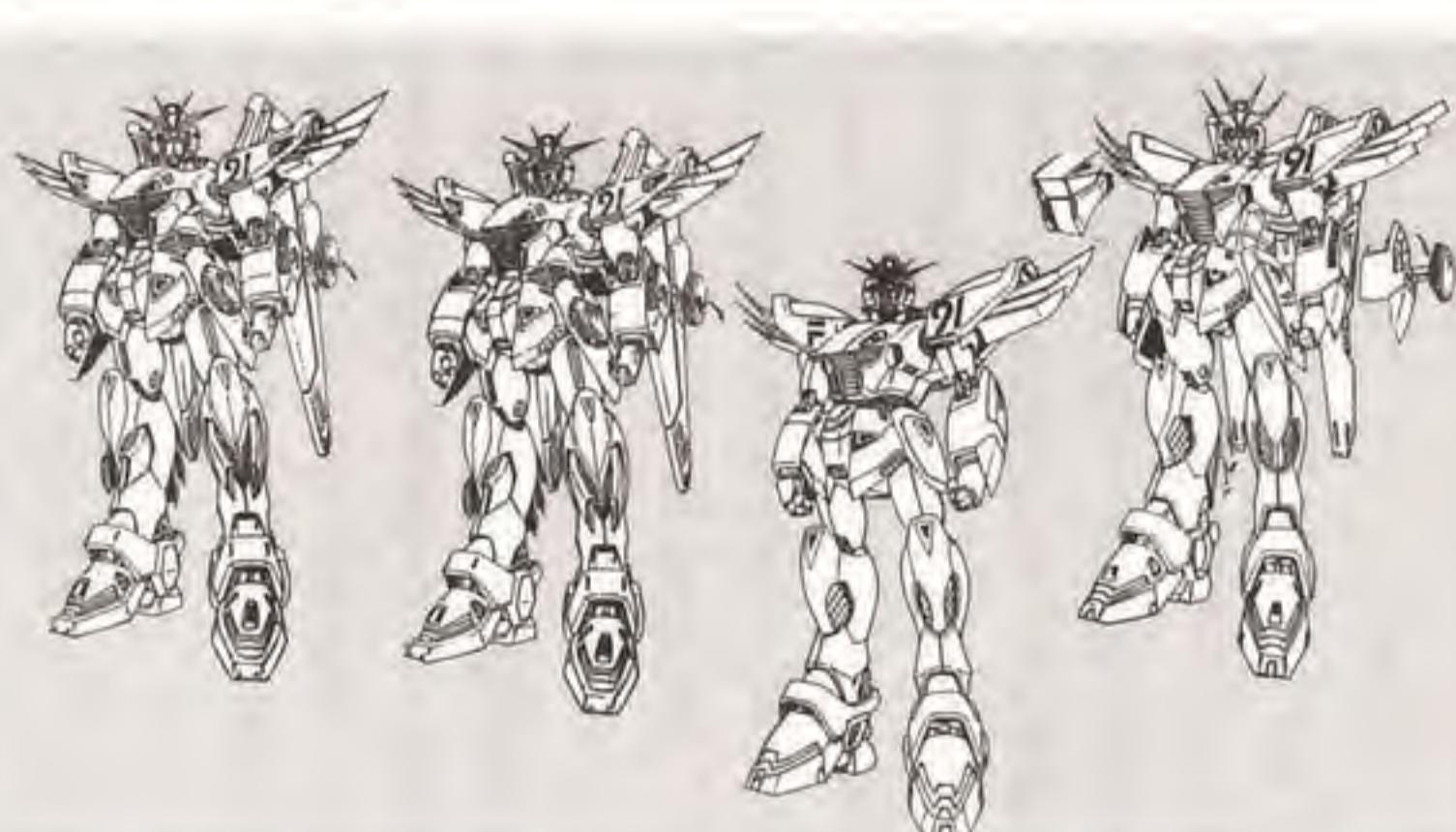
そしてガンダムの分身の話。これは、実際に困りました。これは、ガンダムそのものを突き詰め始めた2月の段階。大河原さんが最初F91を上げて来た時、多重装甲にしたいつていう意見があつたんですよ。被弾した時に、表面が日焼けの皮みたいにふるい落とせて、次のアクションに入つていく。チヨバムアーマーがさらに進化した形。表面全体に衝撃を散らして、表層だけ落として。これは塗料なみの厚さしかない事になりますね。この思想は最初は十二単衣ガンダムとかいう話で西野さんが描いて来っていました。かぐや姫のイメージを描かれても

困りますが(笑)、それが頭の何処かにあつたんだと思います。で、その分離した部分が影なんです。宇宙で高熱を発散する場合には触媒が必要で、それが噴出し、その場に残つてゐる。それはとてもない微粒子で、ガンダムが高速で動いた軌跡の中に残つて行く。その放出が、サーモスタートの切り替えのように断続的に行われていれば、そのまま残像として残るんじゃないかと。そんな事をこつちが考えていた折もあり、監督が「あのね、表膜剥離現象というのがあつてね」それつてこういう事ですね……じゃあ成立する！ で、安心してやつてしまふ。ミノフスキーパーツだつてあるんだから(笑) 理屈は通る訳ですよ。あと、放出時の温度によつて、色が多少違つて見えるたりもする。例えば、ビームフラッグで

様々な人が隅々まで理屈を考えて下さっています。画面で起きた様々な事には、実はきつちり説明がついているんです。

とにかく、アニメーションを作るという事は、やはり、一枚一枚の絵を作つて行くという作業である訳です。描くスタッフや、色を塗るスタッフ、統一していくスタッフたち、どこを切り取つて見ても幾人もの人が神経を注いだ結果です。

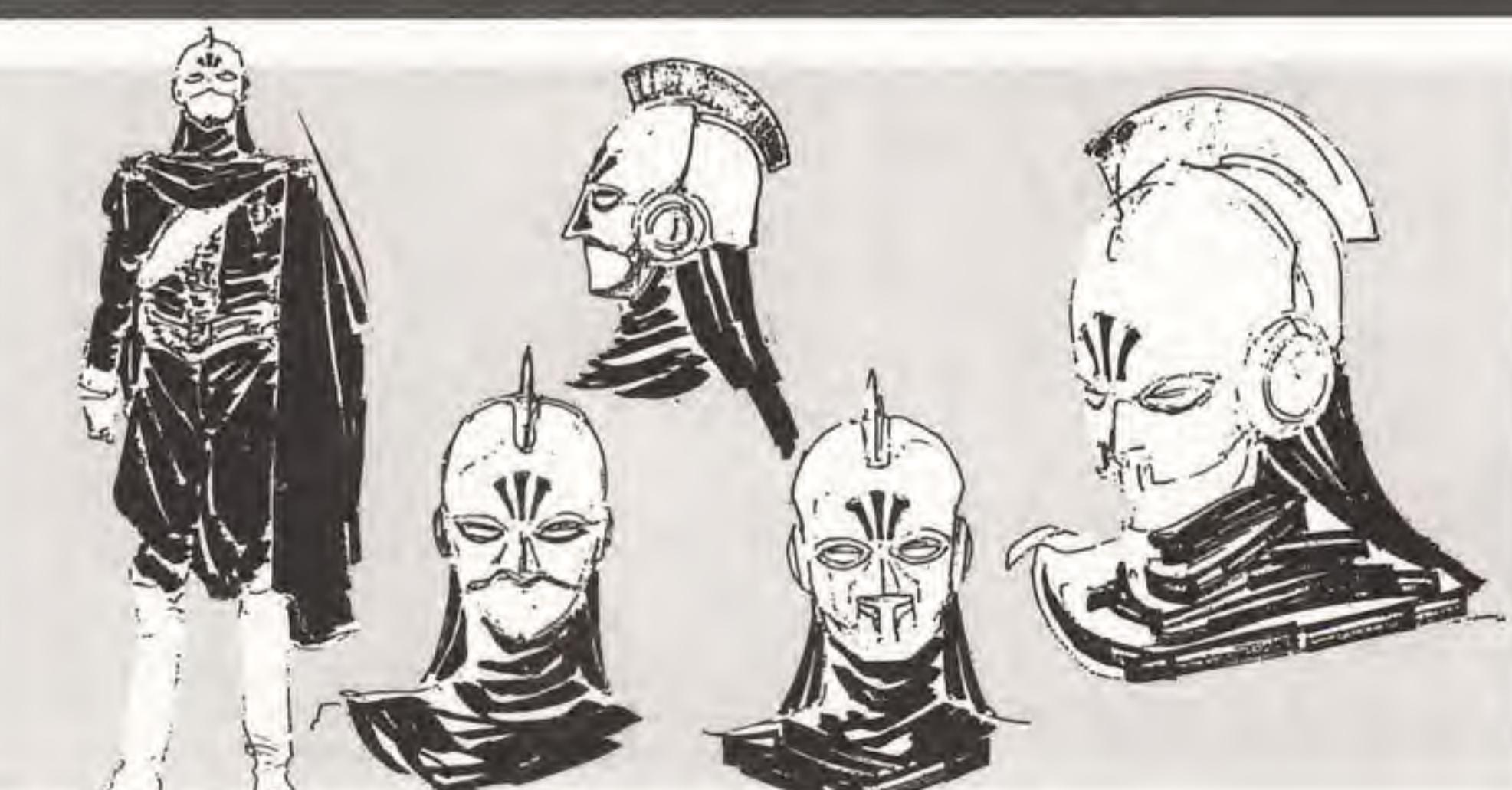
それが報われる事があるとすれば、それは、映画を見て楽しんでいただける事だと思つています。



かなり完成された段階のF91のデザイン。ヴェスパー、フィン、スラスター形状など……。細部の変更を重ねた上で決定稿に近づいて行くのである

は、マグネシウムのような、貴金属の粒子を空中に放出して、それにレーザーを投射し、燃焼させる事によつて旗を残す。同じ事がガンダムの表面で行われたと考へれば、それはビームじやなくて超高温化した一種のプラズマになると考へれば可能じゃないかと。そうなると、ガンダリウム合金はすごく丈夫な金属だという事ですね、監督？ 「うん、丈夫！ だつて、未来だもん」と(笑)。

そんなこんなで出来上がつたのがF91、この作品の細かいディテールについては、



機動戦士 ガンダムF91 用語辞典

装いも新たに始まる、新しい“ガンダム”ワールド。この世界で使われている様々な科学技術、そして魅力的なメカの数々。昔から耳馴れた言葉の他に今回新しく出てきた概念など、劇場版「F91」をより深く理解するための専門語を一挙に収録！

■アステロイドベルト

(Asteroid Belt)

火星と木星の間にある小惑星地帯のこと。一年戦争に敗れたジオン軍残党が退去して逃れた場所である。また、スペースコロニー建造のために資材として運ばれてきたルナツーも元々はアステロイドベルトにあった小惑星である。

■エレカ

(Ele-Car)

エレクトロリックカー（電気自動車）の略称。大気の汚染を最小限に抑えなければならぬスペースコロニーにおいて主要交通工具として使用されている。

■アポジモーター

(Apogee Motor)

人工衛星を高度3万6千キロメートルの静止衛星軌道上に投入するために使用する固体ロケットの名称。橿円軌道上で地球から最も遠い点（アポジ）で点火される固体燃料を使用するロケット（モーター）。

ガンダムの世界では一般的に姿勢制御用のバーニアを指す。

■ヴェスパー

(VSBR=Variable Speed Beam Rifle)

F91の背部に装備されている大型ビームライフル。背部から脇の下を通るレールによって前部へスライドし使用する。ジェネレーターからのエネルギーをダイレクトで使用するので強力。ちなみにユニット自体は外側に約30度傾けて付けられているのでバーニアの噴射炎を浴びることはない。

■エネルギーCAP

(Energy Capacitor)

ミノフスキーパーティクル粒子が縮退し、メカ粒子に転換する寸前の状態のまま保持し、蓄積を可能にした技術。この状態からであればメカ粒子砲を発射してもMSに稼動可能な電力を供給できる。ただし、蓄積させたエネ

ルギーが尽きてしまえば再充填するまでは発射不可能になる。これを解消したのが取り替え式のエネルギー・パック方式である。

■ガンダリウム

(Gundarium)

チタン系超高張合金。本来は超小型核融合炉用に開発された新素材で、放射線を遮断し、耐熱性も従来の合金よりははるかに高い。硬度が極めて高く、モビルスーツ用装甲材として採用された。現在では今までの改良が施されている。

■可変モビルスーツ

(Variable Mobilsuit)

モビルスーツの持つ汎用性と、モビルアーマーの持つ局地戦における戦力の両方を得るために開発された機動兵器。U.C.0

087年（グリップス戦役）では多数の機種が存在。変形によって機動力の大幅な向上、あるいは大気圏突入を可能にするなどの利点が得られる。しかし、変形機構を取り入れる

ために構造の複雑化を招いたためコストがかさむ、量産性が悪いなど欠点を持つている。その影響で一機一機を見たときには優れた機体が多かったものの、モビルスーツの大きな流れにはならなかつた。

フロンティアIVに陳列されていたガンタングCR-44は、これらの流をくむものといえよう。

■ガンダム

(Gundam)

一年戦争時に製造された地球連邦軍のモビルスーツ、RX-78の愛称。ジオン公国に圧倒されていた地球連邦軍において救世主的な活躍を見せたことや、搭乗者のアムロ・レイが初めて覚醒したニュータイプということがあって、モビルスーツ史上に残る名機となる。その後も数台“ガンダム”的

ネーミングを受けたモビルスーツが存在している。名称の由来はガンダリウム合金を初めて全般採用したことによる。

■コスモ貴族主義

(Noble Obligation)

高貴なる者が大衆の見本となり、人々を導いていくことをする口十家の主義。戦いにおいてもその主義は貫徹され、口十家の人は率先して戦いに赴いている。また、自らのサクセスストーリーを見せることがよ

つて、能力のあるものは登用の道があると
いうシステムを民衆に示した。そのため、
一部のスペースノイドからは圧倒的な支持
を得ている。

■コスモ・バビロン

(Cosmo Babylon)

クロスボーン・バンガードが制圧したフ
ロンティアIVをその理想の拠点とするべく、
「コスモ・バビロン」と命名。外壁に国旗
のマークを描き込まれたり、迎賓館を建て
られたりと大規模な改装が行われている。

■コロニー公社

(Colony public Corporation)

宇宙移民計画が開始された時点で地球連
邦によって設立されたスペースコロニーの
管理、運営を行うための官営会社。

■サイコミュ

(Psycomu)

正式名称は、サイコ・コミュニケーター。
ユータイプの脳から検出される感應波を
コンピュータ言語に翻訳する脳波制御シス
テムである。操縦者の意志をダイレクトに
マシンに伝達する事により、機体の反応速
度・動作の円滑性に飛躍的な向上をもたら
した。そのうえ、同時に多数の機器(ビッ
ト、ファンネル等)を操作することが出来
る。F91ではサイコミュサブ増幅器が操縦
席の背に組み込まれており、コクピットの
周囲に使われているサイコフレームが主増
幅器になっている。

■サイコフレーム

(Psycho Frame)

脳波を増幅して発信する装置であるサイ
コミュの性能を持つたチップを金属粒子の
レベルで鋳込んだモビルスーツ用のフレー
ムのこと。ニュータイプが搭乗するとモビ
ルスーツの性能が飛躍的に向上する。「シャ
アの反乱」でネオジオン軍が開発したもの
が連邦軍に技術流出した話は有名である。

ムのこと。ニュータイプが搭乗するとモビ
ルスーツの性能が飛躍的に向上する。「シャ
アの反乱」でネオジオン軍が開発したもの
が連邦軍に技術流出した話は有名である。

■サナリイ

(S.N.R.I.)

STRATEGIC NAVAL RE
SEARCH INSTITUTE (地球
連邦海軍戦略研究所)。もともとはスペース
コロニーの開発を行つた民間会社が連邦政
府に買収され、発展した公共の開発機関。

開発当時のモビルスーツの概念に回帰しよ
うというフォーミュラ計画を提唱した。

■シェルフ・ノズル

(Shelf Nozzle)

ベルガ系の指揮官用MSに搭載されてい
るバックパック。ノズルを連結することに
よって従来にない高出力、高機動を得るこ
とができる。ひとつひとつを分離させミサ
イルのように射出させ、武器として活用す
ることもできる。

■スペースコロニー

(Space Colony)

一つのコロニーを一パンチと呼び、30
~40のコロニーが集まつて「サイド」を構成
している。一つのコロニーは全長40km、直
径6kmで3600万人を収容できる。すな
わち一サイドには約15億人の人間が存在し
ていることになる。

■バルカン砲

(Vulcan Cannon)

モビルスーツが全般的に装甲強化された
ためにバルカン砲のみで敵モビルスーツを
破壊することは難しくなった。

■ビームキャノン

(Beam Cannon)

円筒には巨大なミラーが設けられ、太陽
光を中に注ぎ込む形になつていて。2分間
に1回転し、人工重力を産みだす。太陽光
のエネルギーを利用した自給自足が可能。

●密閉型コロニー

開放型コロニーと同様に円筒形をしてい
るものや、球形のものが存在する。特徴と
して太陽光を取り入れるためのミラーがつ
いていないことが挙げられる。

開放型と比較したときに、その外見が密
閉されているように見えるためにこの名が
ついた。ただし、重力を作り出すための回
転は同様に行われている。通常は開放型に
比べると収容可能人口が多い。

■スペースノイド

(Spacenoid)

地球人(アースノイド)に対して、スペ
ースコロニーに居住する人々を指して呼ぶ。

■ノーマルスース

(Normal Suit)

人間が装着する宇宙服の総称。モビルス
ーツに対応してノーマルスースという呼び
名が定着している。

■バイオ・コンピューター

(Bio Computer)

生物細胞の活動を模した形態のコンピュ
ーターや有機材料を使用したコンピュータ
ーを指す。F91に搭載されているものは両
者の性質を併せ持つものようだ。モビル
スーツではF91で初めて実用化された最
新鋭の装備。サイコミュなどの併用による機
能向上は実験データが無いために不明とさ
れている。

■ビームシールド

(Beam Shield)

モビルスーツが全般的に装甲強化された
ためにビーム兵器も防げるだけでなく、ビーム兵器
に対してもビームの干渉によって防御可能
である。F91の場合はコンデンサーを内蔵
しているため、ブームランのように投げつ

ビームライフルとは異なり、モビルス
ーツ本体からのみエネルギー供給を受けてい
るビーム兵器を指す。モビルスーツ本体の
ジェネレーターからエネルギー供給がある
ためにおしなべて通常のビームライフルの
数倍のパワーを持つ。また、総弾数もビ
ームライフルの3倍程度である。

しかし、何らかの形でモビルスーツ本体
からのエネルギー供給がカットされると一
発も撃てなくなってしまうという弱点も併
わせ持つている。

■ビームサーベル

(Beam Saber)

高エネルギー状態で固定したミノフスキ
ー粒子を放出し、切断兵器として使用する
ビーム兵器の総称。

かつてのビームサーベルは、一旦ビーム
を放出するとそのままの状態であつたため
にエネルギー消費が大きく、長時間の使用
は不可能であった。しかし、現在では敵に
命中した瞬間にのみに出力が最大になる仕様
となつたために比較的長時間にわたつての
使用が可能になっている。

F91に装備されているビームサーベルは
必要時にはモビルスーツ本体内のジェネレ
ーターから他のビーム兵器へのエネルギー
供給を遮断し、ビームサーベルへ供給する
ことによつて、高出力化する設計がなされ
ている。

けることも可能。ブロック単位で分割されているため、必要な箇所にだけシールドを形成でき、エネルギーが切れるか、ブロック自体が破壊されない限り何度でも形成できる、エネルギー消費を最小限に抑えられる等の利点を持つ。

また、取り回し中に機体と接触する箇所に関しては機体にフィードバック回路を持つおり、自動的に接触部分のシールドがカットされるようになっている。

■ビームライフル

(Beam Rifle)

元々は戦艦などに装備されていたメガ粒子砲をエネルギーCAPの実用化によって小型化し、モビルスーツに携行可能なサイズにしたものビームライフルと呼ぶ。よつて威力自体は戦艦等に装備されているメガ粒子砲と大差ない。ライフル本体にコンデンサーを装備しているためにモビルスリーブ本体からのエネルギー供給が断たれてしまつても数発程度は発射可能となつていている。

■ビームランチャ

(Beam Launcher)

ビームライフルを巨大化、高出力化したものをして特にビームランチャーと呼ぶ。

その境界はあいまいであるが、通常のビームライフルの2倍程度の大きさのものをビームランチャードと呼ぶようだ。ビームライフルと同様に本体内にコンデンサーを装備している。

■ファイン・ノズル

(Fin Nozzle)

ビギナ・ギナに搭載されたサブ・スラスター。ジェネレーターに直結する構造でその伝導ロスは激減している。機体をあらゆ

る方向に向けることができる。

■フォーミュラ

(Formula)

サンリイが提唱した新しい流れのモビルスーツシリーズの呼称。モビルスーツが本来持っていた汎用性を現行技術の導入によつて復活させようという構想である。モビルスーツ本体を可能な限り小型化させて高運動性を実現している。

■行動目的に応じた武装を別途装備させる

ミツショーンパック方式の採用によつて武器装備のためにモビルスーツ本体にかかるいたデッドウェイトの排除を実現している。

新規武装開発もミツショーンパックの新設計のみで採用可能になつたためにコスト削減が可能という利点も併せもつてている。

■フロンティア・サイド

(Frontier Side)

新たに建設の始まつたばかりのコロニー群。サイドは月と地球の引力のつりあう、ラグランジュ・ポイントに置かれている。

「フロンティアIV」は、「フロンティア・サイド」の、第4番目のコロニーである。

■ミノフスキーパーティー

(Minovsky)

静止質量がほとんどゼロの正か負に帶電した素粒子で、立方格子状に整列し、ファームランチャードと呼ぶようだ。ビームライフルと同様に本体内にコンデンサーを装備している。

■ミノフスキーカラフト

(Minovsky Craft)

立方格子状に整列しつつ、エネルギー・フレードを構成するというミノフスキーパーティーの特性を活かした浮遊方法。反重力とい

うよりもミノフスキーパーティーが構成する格子によって機体を支えているという表現が正しい。無論ミノフスキーパーティーは飛行はできます、推力を得るにはジェットエンジン等を使用しなければならない。

■メガ・マシンキヤノン

(Mega Machinecannon)

F91胸部両側に装備されている大型、短銃身式の速射機関砲。メガ粒子砲のようなビーム兵器ではない。弾体の連射速度は劣るが、頭部のバルカン砲より破壊力に勝つている。ビームサーベルで戦うような接近戦で発射すれば敵モビルスーツを破壊することすらも可能である。

■モビルアーマー

(Mobil Armor)

モビルスーツの特性である汎用性を取り去り、特定の場所や用途のために製造された機動兵器の総称。局地的には高い戦闘能力を誇っているため対モビルスーツ兵器として開発された。

■ロナ家

(Ronah)

もともとはスペースジャンク屋を営んでいたマイツァーの父が、築いた財産によって旧ヨーロッパ大陸の一貴族の名を買つてロナを名乗りはじめたのが最初である。

しかし、單なる成金の貴族趣味ではなく、地球圏の汚染を続ける大衆に対して、自分が貴族たる態度をとり、見本となるうどいうコスモ貴族主義思想が底辺にある。

月と地球の重力均衡地点のこと。通常の

スペースコロニーはラグランジュ・ポイント内に建造されるために大幅な軌道修正を必要としない。しかし、クロスボーン・バングードの拠点であるブッホ・カンパニーのある密閉型コロニーはラグランジュ・ポイント内に存在しないので絶えず軌道制御を繰り返さねばならない。

■ロイ戦争博物館

(Roy War Museum)

退役軍人のロイ・ヤングが館長をしている。歴代のモビルスーツから戦車まで、様々な機体のレプリカが陳列されている。

■リニア・シート

(Linear Seat)

人型運動兵器の総称。ミノフスキーパーティーの発見によってレーダーが無効化されたために、汎用運動兵器の戦略的な重要性が増えた宇宙世紀0070年頃から開発が始まられた。その実効性が認められてからは、宇宙空間においての戦闘だけでなく汎用性の高さから様々な用途に使用されている。

■ラグランジュ・ポイント

(Lagrange Point)

驚異の新世代MS GUNDAM F90

日進月歩で進化したMSも宇宙世紀0093年以降、その開発は中断されていた。

だが、0111年、MSに一代革命が起こった。

それまでのものとは大きく趣を異にするサンリイ開発の第1号機こそが、F90である……



F90V(VSBR)

新型火氣試験仕様

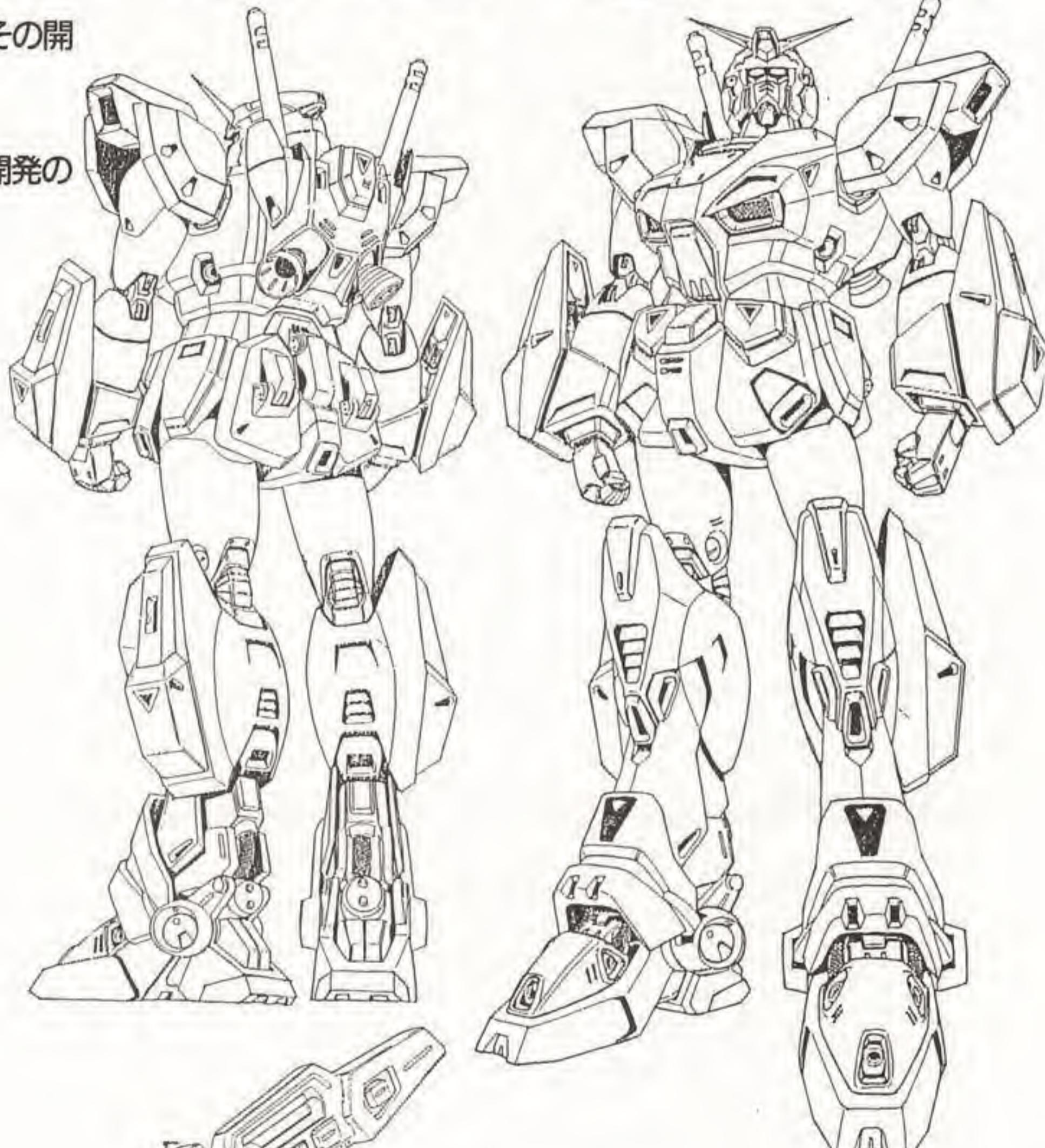
連邦軍の新型MS（F91）に搭載する武器のテストベースとして開発されたタイプ。すでに放熱板兼用の安定翼、ビームシールド・ウェスパーなどが装備されている。



F90は基本的に内蔵武器を持たない（のちに頭部にバルカンを装備）。そのかわり、機体各所にハードポイントを配置、ここに増加ユニットを装着することにより様々な機体特性を得ることができるようになっていた。

第13実験戦闘団に配備されたF90は、火星での実戦という貴重なデータをもたらし、同時に26種におよぶ増加ユニットも設計され、様々な試験が行われた。その課程で高い評価を受けたSタイプは、支援用のF7型として分岐し、F71・Gキャノン（F7型1号）として採用された。

F9シリーズ基本設計の優秀性は見事に証明され、やがて、新兵器として開発されたビーム・シールドとウェスパーを装備したNタイプをベースに、本来の次期主力MS、F91（F9型1号）が設計されることになる。



F90

頭頂高：14.8m／本体重量：7.5t／全備重量：17.8t／ジェネレータ出力：3160kw／スラスター推力：27510kg×2、9870kg×2／アボジモーター数：51／装甲材質：ガンダリウム合金、セラミック複合材／ハードポイント数：11／ウェポンラック数：1

連邦軍はしばらく停滞していた新型MSの開発計画を再開するにあたり、強く求めたのが機体の小型化であった。この要求に沿ってアナハイム社で開発されたのが、RG M-109ヘビー・ガンであった。

宇宙世紀0111年、前記ヘビー・ガンの運用実績にいちおうの満足を納めた軍は、さらなる高性能機の開発要求を作成した。これに応じて提出された数社の基本案の中から、2つの機体を選択、実験試作機による審査を行うことになった。1社はRG M-109の発展型MSA-120型をもつて臨んだ老舗のアナハイム社。もう1社は、MS開発は初めてというサンリイ（SNRI）であった。MS開発には実績のないサンリイではあつたが、逆に従来の慣習にしばられない自由な発想のもと、F9型の発想をまとめ上げ、競争試作にすることとなつた。

MSA-120は装甲・出力で勝っていたが、模擬戦では機動性の上回るF9の圧勝であった。ここに、約40年に渡るアナハイム独占の体制は崩れ、次期MSは新進のサンリイ案が採用されることになった。

しかしながら、性能的には満足のいくF9も、主力MSとして見てみるといくつかの不都合点が散見された。そのあたりを鑑みた軍は、実績のないサンリイの機体を量産することは尚早と判断、F9型を改修し、データ収集及び評価試験の続行を命じた。これを受けて2機のみ製作されたデータ収集用の実験機は、F9シリーズ0号という意味で、F90と呼ばれることとなつた。

F90は基本的に内蔵武器を持たない（のちに頭部にバルカンを装備）。そのかわり、機体各所にハードポイントを配置、ここに増加ユニットを装着することにより様々な機体特性を得ることができるようになっていた。

第13実験戦闘団に配備されたF90は、火星での実戦という貴重なデータをもたらし、同時に26種におよぶ増加ユニットも設計され、様々な試験が行われた。その課程で高い評価を受けたSタイプは、支援用のF7型として分岐し、F71・Gキャノン（F7型1号）として採用された。

F9シリーズ基本設計の優秀性は見事に証明され、やがて、新兵器として開発されたビーム・シールドとウェスパーを装備したNタイプをベースに、本来の次期主力MS、F91（F9型1号）が設計されることになる。

WHAT'S "F90"



F90M(MARINE)

水中戦仕様

背部の大型ハイドロ・ジェットで水中を高速移動。水中ではビーム兵器の効率が落ちるため、各種魚雷と水中銃を装備。また、近接戦用にコンバット・ナイフを採用。



F90H(HOVER)

高速陸戦仕様

かつての局地用MSの傑作機MS-09シリーズの再来とも言える機体。ホバー走行による一撃離脱タイプの戦闘を身上とする。専用ビームピストルも用意されている。

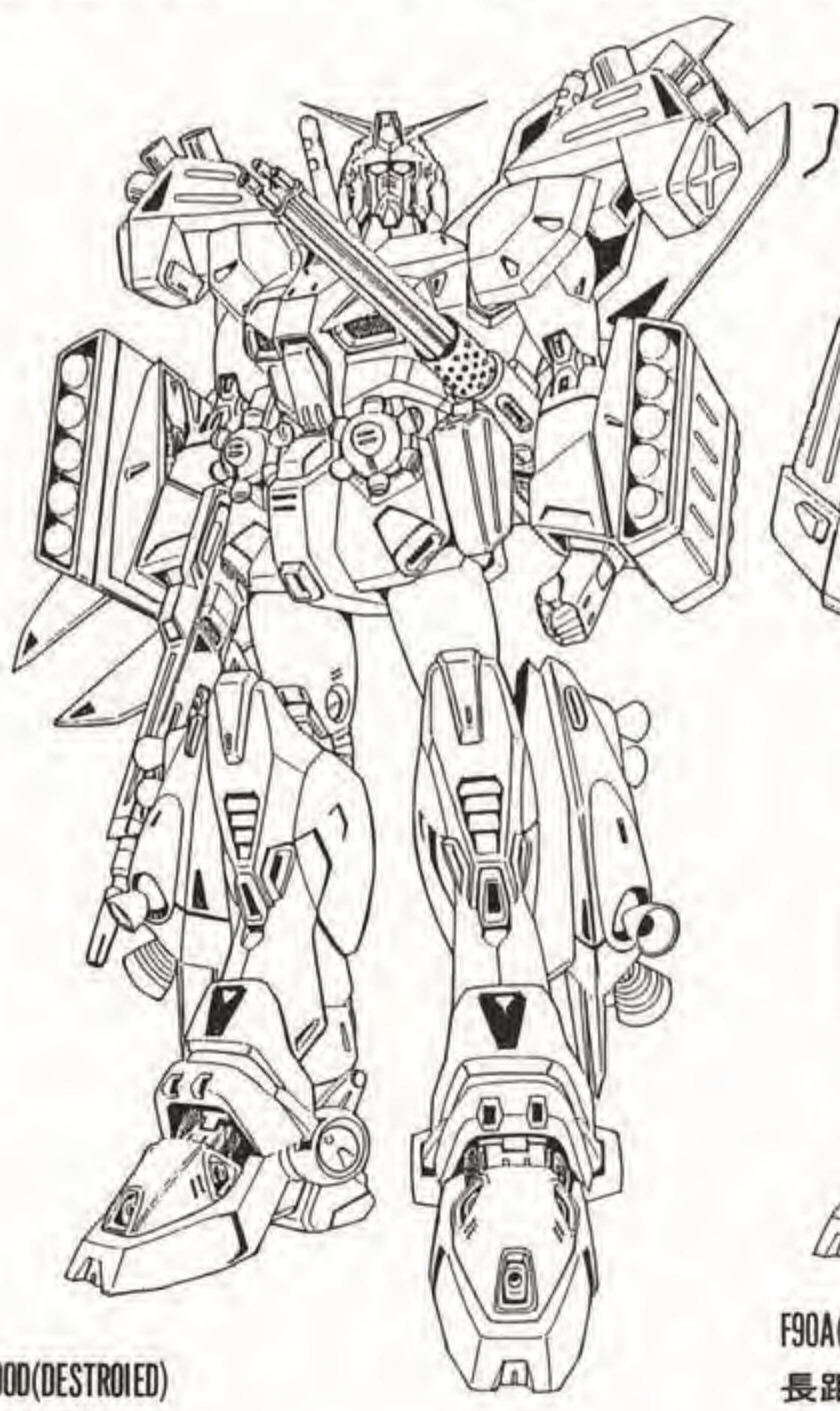


F90S(SUPPORT)

長距離支援仕様

在来型のMSをアウトレンジする長射程の武器と、長距離用複合照準器を持つ。

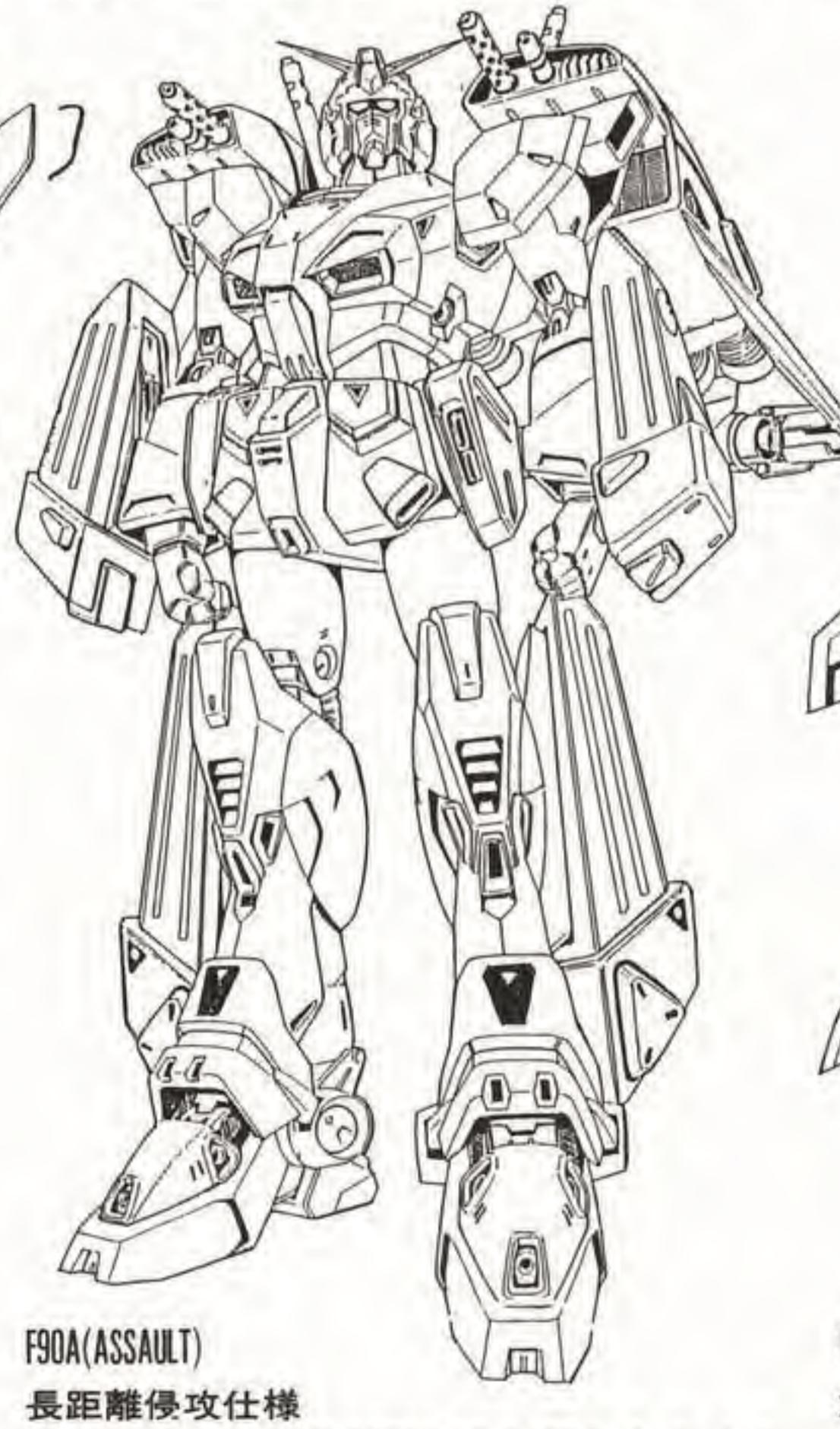
この機体から得られたデータを基に、F71 Gキャノンが設計された。



F90D(DESTROYED)

接近戦仕様

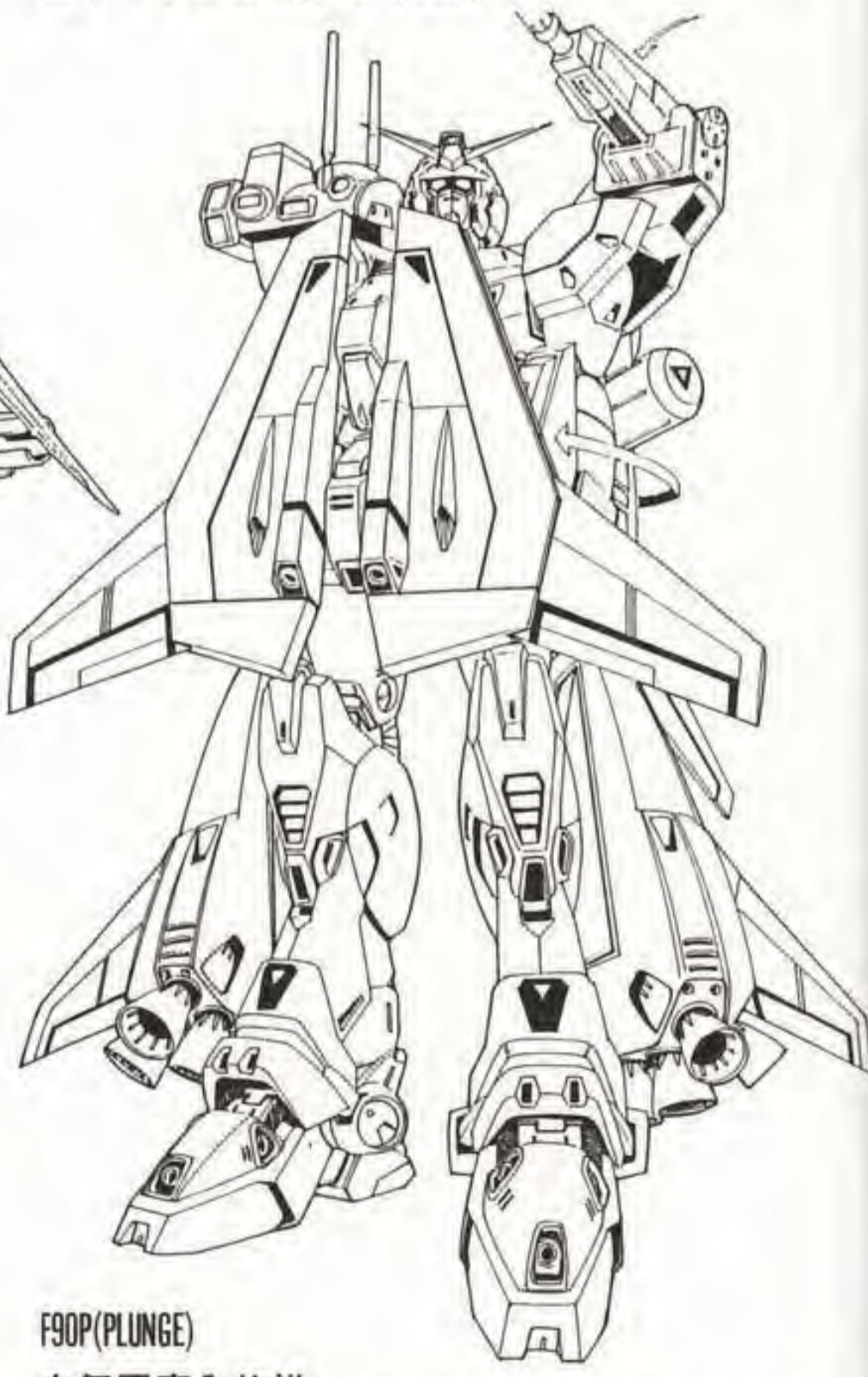
機動性を高めるため、脚部にはアボシ・モーターを追加装備。武装も接近戦用の速射性の高いものが選ばれている。



F90A(ASSAULT)

長距離侵攻仕様

長時間の移動及び戦闘を想定したタイプ。大出力の増加機動ユニットと強力な火力を装備。また、統制力を増すために腕部および脚部のHPには増槽を装着。



F90P(PLUNGE)

大気圏突入仕様

宇宙用MSの最大の課題である大気圏突入機能をテストするべく開発された増装。増装を展開し、リフティング・ボディを形成する。MS Z-006の系列に属するといえよう。

キューブボーン・ バジンガード前史

クロスボーン・
バンガード絞章



口之家紋章



あるいは“伝統なき貴族”ロナ家の歩み

クロスホーン・ハンカート、交差した骨を旗印とする尖兵。この政治結社（いや、彼らの標榜するところによれば「コスモ貴族主義による世直しを実践するための前衛」）の歴史は、その中核をなす口ナ家の歴史でもある。その発祥を辿るには、ブツホ・シャンク・インクを興したピック・ロナことシャルンホルスト・ブツホにまで逆上らなければなるまい。

宇宙廃品回収業は、スペースコロニー時代の当初、その重要性から拡大の一途を辿ってきた。宇宙に漂う厄介なゴミ—人工衛星、戦艦、モビルスーシなどの廃物の回収と資源再利用。さらには外宇宙から接近する隕石（ときどいて、膨大な利益を生む資源を含有するものもある）の捕獲までこなした。そうした中で巨万の富を得る者も現れてくるのは必然であろう。

シャルンホルスト・ブツホはブツホ・ジャング・インクの創業者・総帥として、この宇宙廃品回収業で大きな成功を収めた。裕福な生活基

盤だけでなく、社外からの干渉を一切受けない完全自社資本による小型球形コロニーを手に入れるまでになつたのである。しかし、彼が事業的成績のみに満足しなかつたことは、口ナといふ由緒ある（かつてのヨーロッパ大陸の名門の

ひとつである) 家名を金で買ったことからもうかがえる。また彼は、その職業ゆえか人間社会への不信が強かつたといわれる。それは彼の經營理念—完全な能力主義、そして『宇宙の廃物は、確かに我々にとつてメシの種だ。が、人間の愚昧さが生み出した排泄物かと思うとヘドが出る』という言葉に象徴されている。その彼をして、ある一つの理想が芽生えたとしても不思議ではない。コロニーを心血注いで手に入れたのも、名門の家柄も手に入れたのも、すべてはその理想のためであつた。もつとも彼の理想が現実のものとして形を取りはじめたのは、彼の事業のみならずその理想をも受け継いだ次男

マイツツアー・ロナによつてであつた。マイツツアーは、父シャルンホルストの片腕としてその事業的手腕を振るい、父の死後も、もう一つの自社コロニーを建造するなど事業を順調に拡大していった。さらに、ブッホ・ジヤンク・インクの職業訓練校—僻地開発事業や長期遠征事業に耐えられる強健なスタッフ養成のための組織—から優秀な人材を抜擢した特殊組織を作り、彼らをクロスボーン・バンガードと名付けたのである。表向きは職業訓練を装いながら、実際には軍隊並みの教育を施す組織だったのである。ロナ家の理想実現に向けて、その準備は着々と整いつつあつた。その準備が終わるには、さらに新しいロナ家の一員の登場を待つことになる。

なみにハウゼリーの長女シェリーは後にコスマスモ・クルス教—クロスボーン・バンガードの思想的基盤となる宗教—の教祖となる)。

一方ナディアは、父マイツラーの貴族趣味を、そして口十の家名を疎ましく思い、ことあるごとに父に反抗的態度をとつた。結婚も父に対する反抗精神からか、家柄も何も関係ない、男としては凡庸な科学者を夫として選んだ。いや、彼女はそのつもりだったのだ。その男の名はカロツゾ・ビゲンゾンといった。

彼は口十家の一員となると、まるで生まれながらに口十家の間であつたかのようにフツホ・シャンク・インクのためにその才能を生かしはじめた。そんなカロツゾに嫌気がさしたのか、ナデイアは未だ幼い娘ベラをつれて口十家を出奔した。シオ・フェアチャイルドという男のもとに走つたのである。娘の名をセシリーアと変えて。やがて彼女はシオのもとからも姿を消し、その行方はようとして知れなくなつた。

カロツゾもまた、ハウゼリーの死後、自らのバイオ・コンピュータの研究を発展させた「ラフレシア計画(人間の持つ能力を強化する)」を自らに施すために口十家から姿を消した。ところが一年後、カロツゾは異様な鉄仮面を被つた姿で、口十家に戻つて来る。クロスボーン・バンガードの総指揮官として……。

シャルンホルスト、マイツラーと口十家が、

まう。マイツツァーに二人の子供を残して（ちなみにハウゼリーの長女シェリーは後にコスモ・クルス教—クロスボーン・バンガードの思想的基盤となる宗教—の教祖となる）。

一方ナディアは、父マイツツァーの貴族趣味を、そして口ナの家名を疎ましく思い、ことあるごとに父に反抗的態度をとつた。結婚も父に対する反抗精神からか、家柄も何も関係ない、男としては凡庸な科学者を夫として選んだ。いや、彼女はそのつもりだつたのだ。その男の名はカロツゾ・ビゲンゾンといった。

彼は口ナ家の一員となると、まるで生まれながらに口ナ家の間であつたかのようにブッホ・シャンク・インクのためにその才能を生かしはじめた。そんなカロツゾに嫌気がさしたのか、ナディアは未だ幼い娘ベラをつれて口ナ家を出奔した。シオ・フェアチャイルドという男のもとに走つたのである。娘の名をセシリート変えて。やがて彼女はシオのもどからも姿を消し、その行方はようとして知れなくなつた。

カロツゾもまた、ハウゼリーの死後、自らのバイオ・コンピュータの研究を発展させた「ラフレシア計画（人間の持つ能力を強化する）」を自らに施すために口ナ家から姿を消した。ところが一年後、カロツゾは異様な鉄仮面を被つた姿で、口ナ家に戻つて来る。クロスボーン・バンガードの総指揮官として……。

シャルンホルスト、マイツツァーと口ナ家が描いてきた理想—地球連邦政権を倒し、貴族階級による人民の指導—コスモ貴族主義を打ち立てるため—「コスモ・バビロニア計画」の準備は、入り婿であるカロツゾ・口ナが現れることによつて整つたのである……。

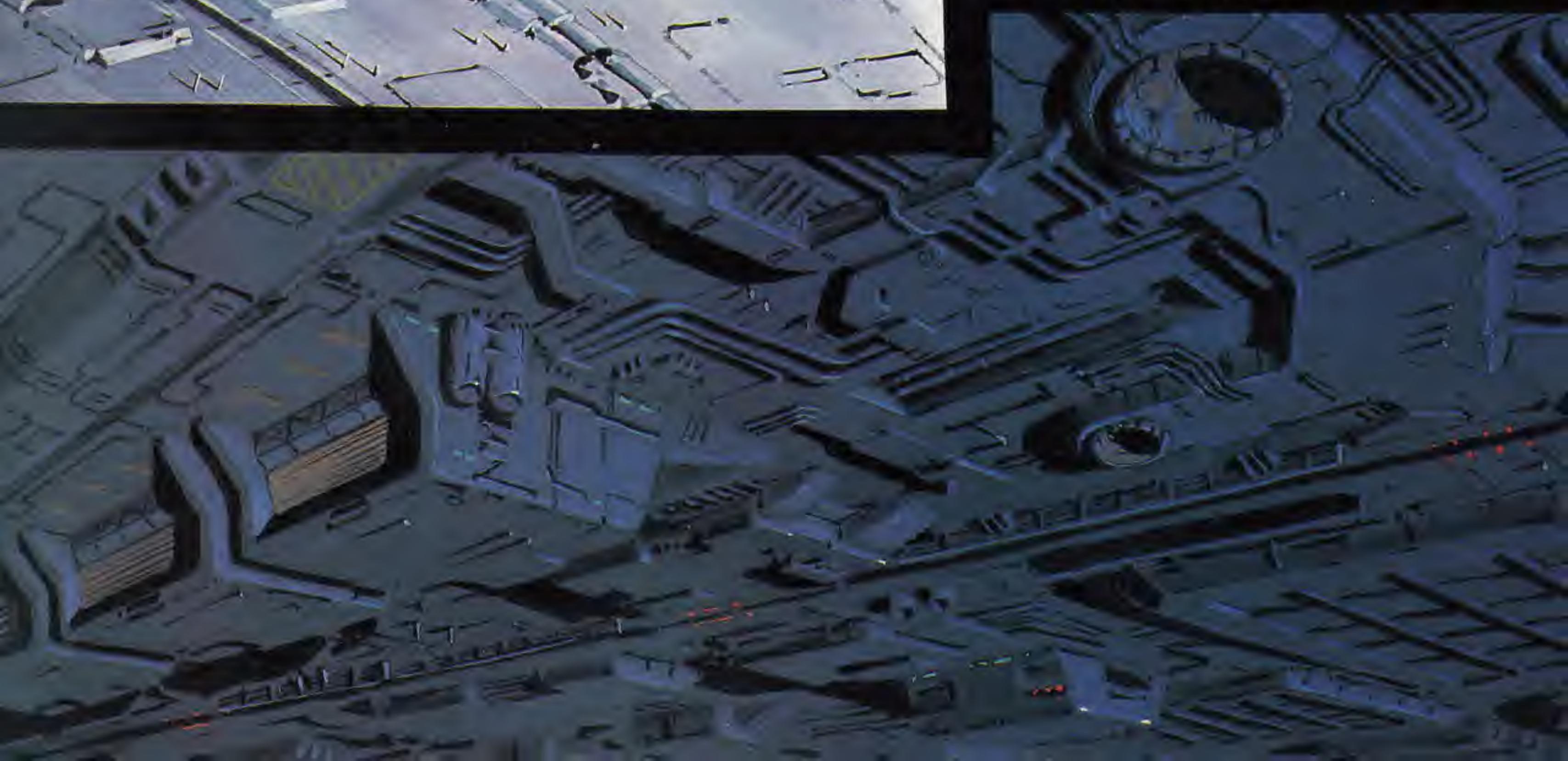
GUNDAM FORMULA 91

BOARDS COLLECTION

F91美術ボード集



目を見張る映画『機動戦士ガンダムF91』の背景美術。キャラクターのドラマ、そして激烈なモビルスーシ群の戦闘シーンのインパクトをしっかりと支えているのだ。ここに美術監督・池田繁美氏による美術ボードを収録。圧倒的なコロニーのディテール、そして風景の光と影の美しさに目を凝らして欲しい。





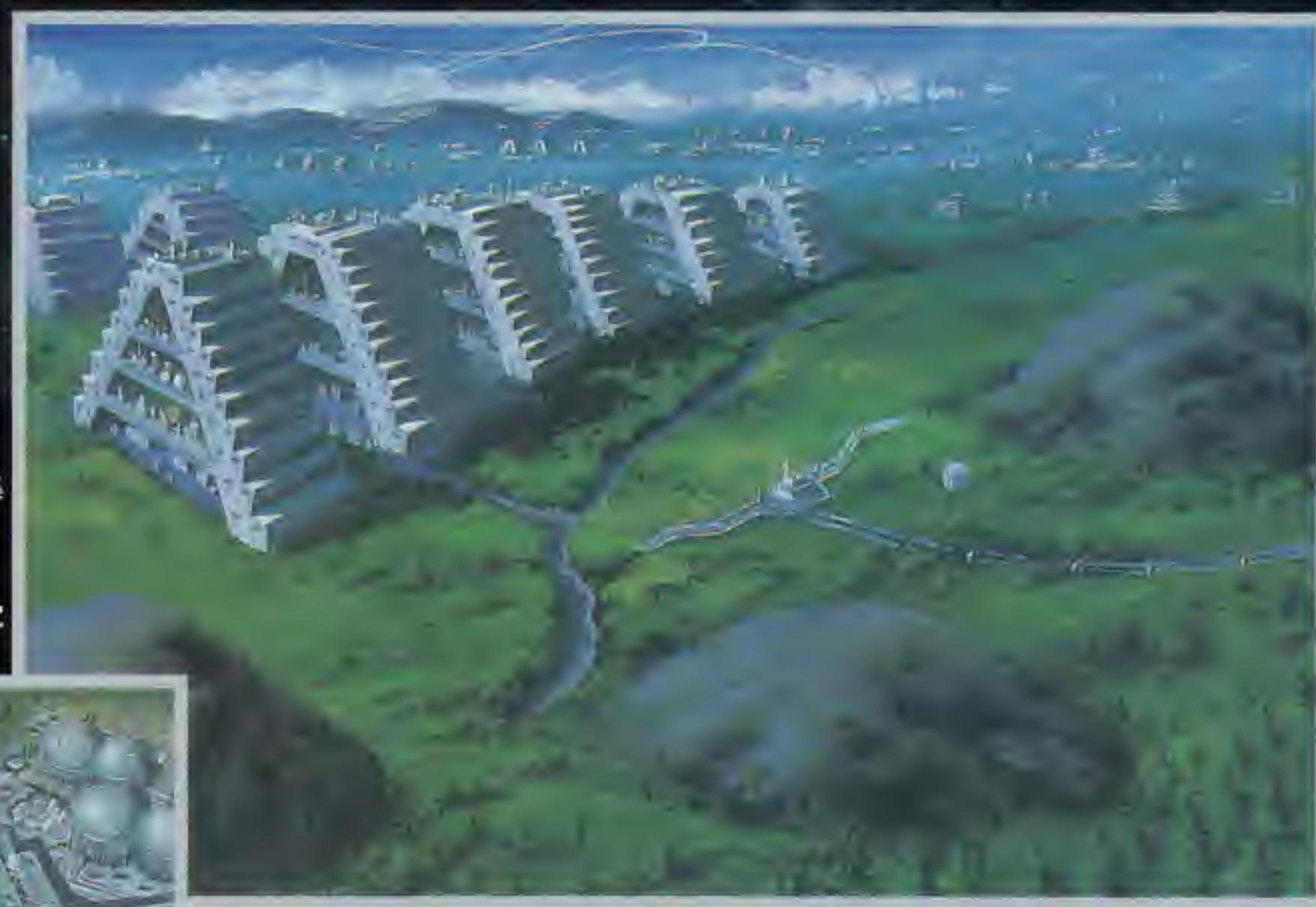
➡フロンティアⅠのボタ山とピラミッド型の集合住宅。緑が多いのが今回のコロニーの特徴

↓サナリイ全景。ここがF91を生み出した研究
所である



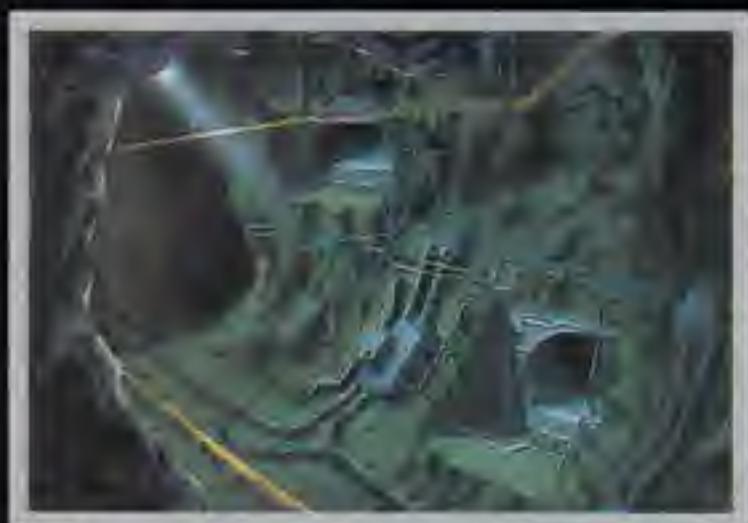
➡住宅街の俯瞰。斜面を利用した
機能的な集合住宅街だ

↑圧倒的迫力のフロンティアⅣ全景。
宇宙に咲く花の様な美しさがある

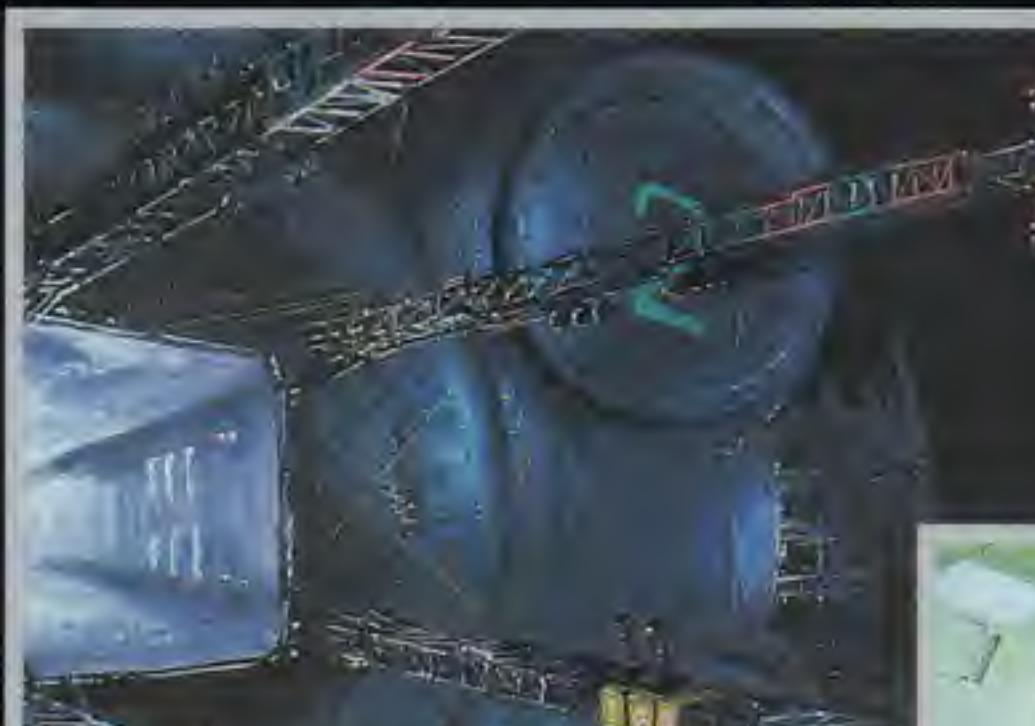




◆テスのパン屋前。ヨーロッパ風の落ち着いた、美しい街並みが印象的



◆フロンティアⅠのメイン坑道内。岩壁と無機質なメカの組み合わせが不気味だ



◆コロニーの港口。張り出した構造材など、建設中の雰囲気のリアルなディテールに注目



◆コロニーガラス面の美術ボード。内部の青空(?)が美しい



◆スペースポート内。清潔感のあるインテリアである

◆フロンティアⅣの政庁。威圧感の漂う異様な建造物である



池田繁美

美術監督

作品世界の雰囲気については、ずっと以前のZZの頃から既に完成されているので、今さらこうしたい、という意図的なものはあまりありません。ただ、富野さんという方は設定的なもののを突き詰めていくタイプなので、どんどん細かく掘り下げて考えていく、という方向になっています。

ディテールの面から言うと、コロニーのガラス面という物があるのですが、今までほどのような作品でもそれを避けて通つていたんです。今回、富野さんはそこに触れたいらしくて、その面の構造をファーストフレームとセカンドフレーム、サードフレーム、この3つのフレームを組み合わせて出来ている多層構造であって、しかも細かく区切れているものという事にしたんです。もともとは、30センチ角の中空のガラス板、つまり真空の四角い箱があるんです。それを接着して25枚で1枚に、それがサードフレームといわれる1つのガラスなんです。それを5枚ずつまたフレームを作つて付けていく、それがセカンドフレームで、それが5枚集まつてファーストフレームになつて、という様に。コロニーのガラス面に、沢山の線が見えますよね。あれがファーストフレームな訳です。実際には、一边が80数メートルになつています。

色彩的には強いて言えば、自然に見せる、ということに気を付けました。ZZガンダムシリーズの中の1話だと思うのですが、それと比べていただけだとわかると思います。あの時というのは、コロニーの中に入つたら、中から見ても、地上の風景で見ても全然変わらないんですね。それが気に入らなくて、ZZガンダムに入つた時、わざと、ああいう形をしていればこう見える、というのをやつて見たんですね。ただ、そんな形でやつっていくうちに、その変わった風景というものが、だんだん邪魔になつて来てしまつたんですよね。新しい演出さんや、新しく参加された方はそれを見せたがるんですが。

富野さんの考え方として、住みやすい街になっているはずだ、という思想があるんです。例えば近代的な集合住宅などもありますが、ちょっとクラシックな街もあるし、古く見える街の方が、人に安心感を与えるために実際にお金をかけて風景を見せてている、という事なんですね。空にもやたら街が映つたり、地面が斜めになつていて、というのは、地上から見ると落ち着かない風景だ、という事で空の色なども、普通に見せようと気を配りました。

見せなくてはならない所が、かなり多くなつて來たので、前回と比べると、格段に苦労はありましたね。普通のテレビシリーズとは全然違う見せ方で遠慮なく見せていました。テレビでは大変なのでやらない、大変だからここまで見せないよ、という所で踏みとどまつていてるものか、もう、劇場になるとこんなにやるんですけど、(笑)と言うほど。今日はもうこの仕事終わらないだろうな、という感じで。

今回特に力を入れたのはコロニーの全景の大引きですね。それと、ガラスの上はこうなつている、ただの窓ガラスとは違うんだ、という点が凝つた所なので、映画でもぜひ注目して欲しいと思います。

モビルスーツスペック&名場面集

BOXアート・解説：開田裕治



やはり主役メカですから、一番決まるかっこいいポーズをと。あと、手持ちの武器が豊富ですし、製品自体の足のスタビライザーが

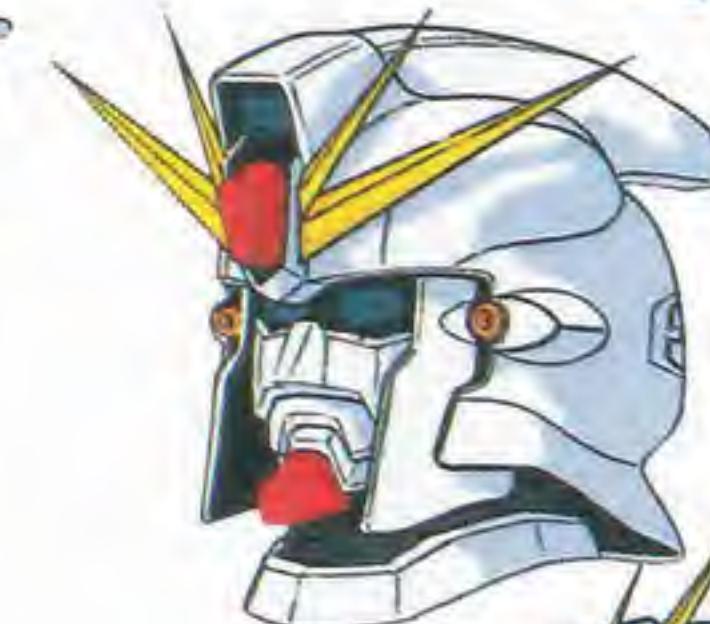
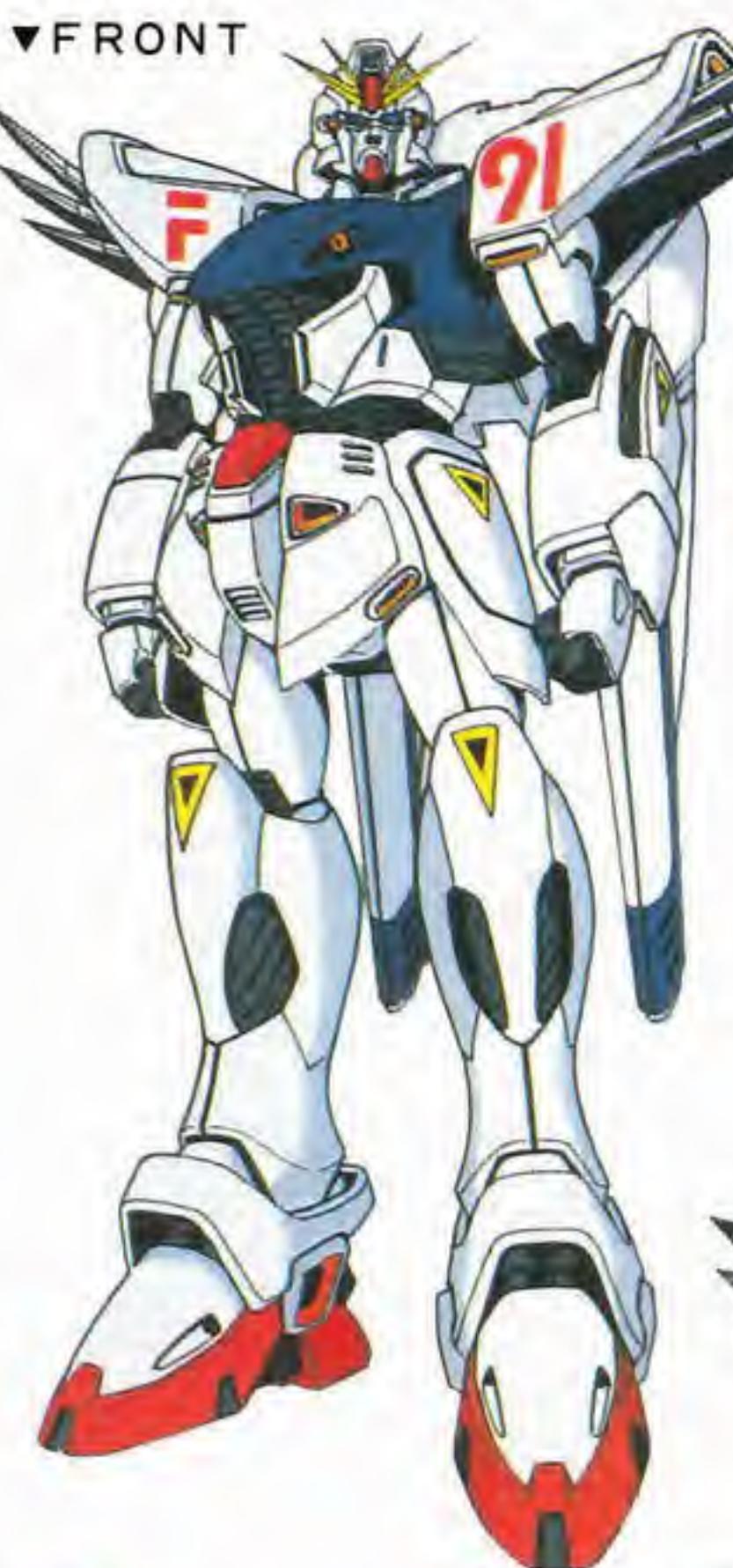
全部動いたりする機能を見せたかったんでこういうポーズになりました。ドカッと派手に。来たぜ!! という感じですね。

GUNDAM FORMULA 91

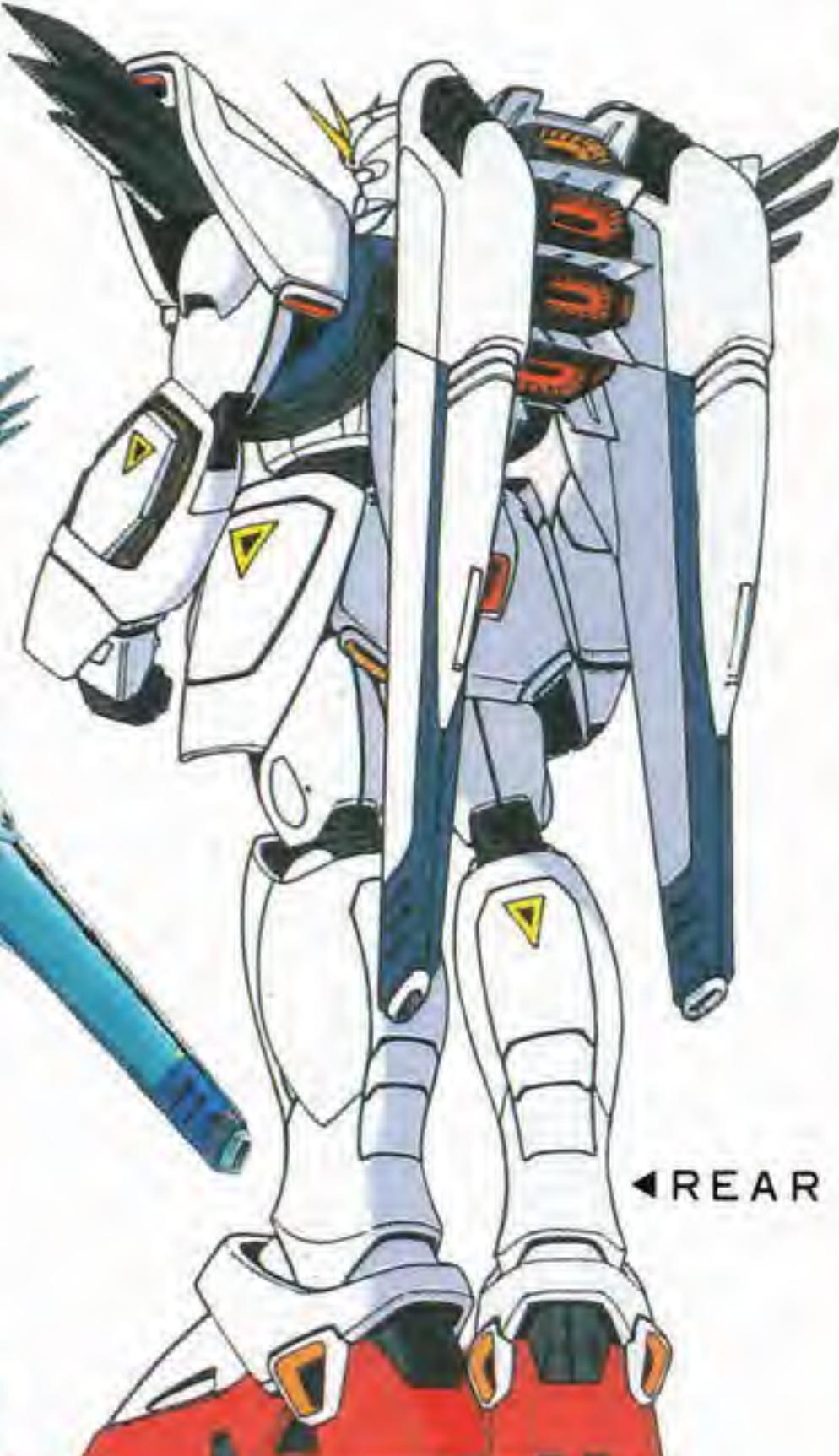
地球連邦軍汎用型試作MS—ガンダムF91

シーブック・アノーが搭乗する、現代最強のモビルスーツ・ガンダムF91。シーブックの母、モニカ・アノー博士の設計によるバイオ・コンピューターを搭載し、シーブックのニュータイプ能力と融合した時、計り知れない戦闘力を発揮する。全体のシルエットの中でも特に目を魅くのは背中に取り付けられた新兵装・ヴェスバー。一撃で敵MSを完全に破壊する能力を持っている。

▼パイロット
シーブック・
アノー



▲フェイス・
オープン状態



SPEC

頭頂高	15.2m
本体重量	7.8t
全備重量	19.9t
装甲材質	ガンダリウム合金 セラミック複合材
ジェネレーター出力	4250kw
スラスター推力	15530kg×4 4380kg×6
アポジモーター数	51 (8)
武装	バルカン砲×2 メガマシンキャノン×2 ビームサーベル×2 ヴェスバー×2 ビームシールド×1 (1) ビームライフル×1

VIGNA-GHINA

クロスボーン・バンガード指揮官用試作型MS-
ビギナ・ギナ XM-07

◀FRONT

▼REAR

▼専用
ビームライフル

クロスボーン・バンガードの、コスモ貴族主義実現のためのアイドルとして、その役割を果たすべく決意を固めたセシリー（ベラ・ロナ）の乗機。そのパワー、機動性能はF91に迫るほどのスペックを誇っている。

クライマックスでは殺戮兵器「バグ」、そして鉄仮面の操るモビルアーマー「ラフレシア」に対し、F91と共に壮絶な戦いを展開する。

◀パイロット
ベラ・ロナ



SPEC

頭頂高 15.8m

本体重量 8.9t

全備重量 22.5t

装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材

ジェネレーター出力 4790kw

スラスター推力 22950kg×2 8950kg×2 4490kg×8

アポジモーター数 87

武装 ビームライフル×1

ビームシールド×1

ビームサーベル×2

原画：後藤雅己
セルワーク：大貫けいこ





女性が乗るからということで、体のラインを美しく出すようなポーズを考え、左右対称にしました。本来は武器とかいろいろ持た

せてやるのかシッケージの常道なんですが、そういうのを一切なしにして身一つで。考え様では、ちょっとHなポーズかな(笑)。

DEN'AN-ZON

クロスボーン・バンガード格闘型MS
コードNo. XM-01 デナン・ゾン

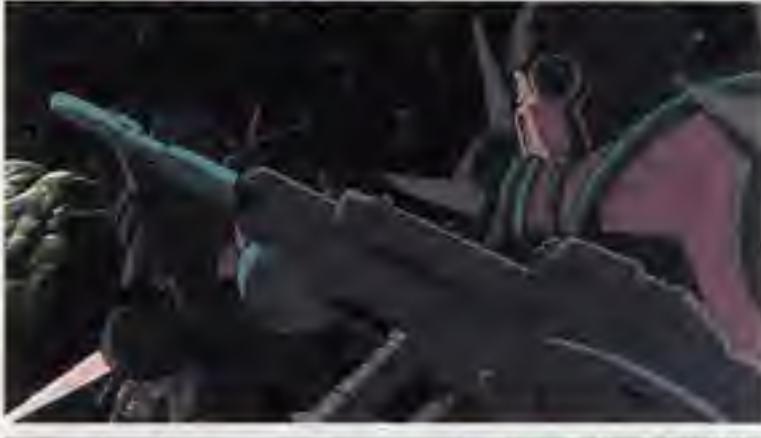
旧ジオン公国軍のMS「ザク」を彷彿とさせるスタイリング。原型となった古代バビロニアの像のゴーグル風の目が、ミリタリーイメージと融合した傑作デザインである。

SPEC

頭頂高	14.0m
本体重量	7.9t
全備重量	17.4t
装甲材質	チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力	3880kw
スラスター推力	17310kg×2 8520kg×2 4460kg×4
アボジモーター数	84
武装	ショットランサー×1 ヘビーマシンガン×2 デュアルビームガン×1 ビームシールド×1 ビームサーベル×1



◀ショットランサー



◀FRONT



▼REAR



歩兵と言うか、したたかな戦闘集団という感じを狙って。後側でビームシールドを展開して攻撃を受けている機体を描いて、場面的な変化も付けて見ました。



BERUGA-GIROS

クロスボーン・バンガード指揮官用戦闘型MS
コードNo. XM-05 ベルガ・ギロス

精銳部隊、ブラック・バンガード隊を指揮するザビーネ・シャルの乗機。
背中のシェルフ・ノズルはミサイルの様に発射し、武器としても使用出来る。

SPEC

頭頂高 15.7m
本体重量 9.1t
全備重量 22.7t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 4790kw
スラスター推力 21820kg×2 8950kg×3 3460kg×8
アボジモーター数 73
武装 ショットランサー×1
　　ヘビーマシンガン×4
　　ビームシールド×1
　　ビームサーベル×2



▲クロスボーン・
バンガード
MS共通
コックピット



槍を持ってるし、黒っぽいし、時代劇の武者みたいで……じゃあ、時代劇の絵で行こうと、背景に雲とか月とかをちょっと入れて、変わった感じにしてみました。

G-CANNON

地球連邦軍攻撃型MS-

コードNo. F71 G・キャノン

一年戦争時のMS・ガンキャノンのイメージをよく残す連邦軍の攻撃型MS。クロスボーン・バンガードの急襲を迎撃するが、敵MSの機動性に押され、苦戦を強いられる。

SPEC

頭頂高 14.3m

本体重量 8.7t

全備重量 23.1t

装甲材質 ガンダリウム合金 セラミック複合材

ジェネレーター出力 3350kW

スラスター推力 27840kg×2 16790kg×2

アポジモーター数 50

武装 バルカン砲×2

4連マシンキャノン×2

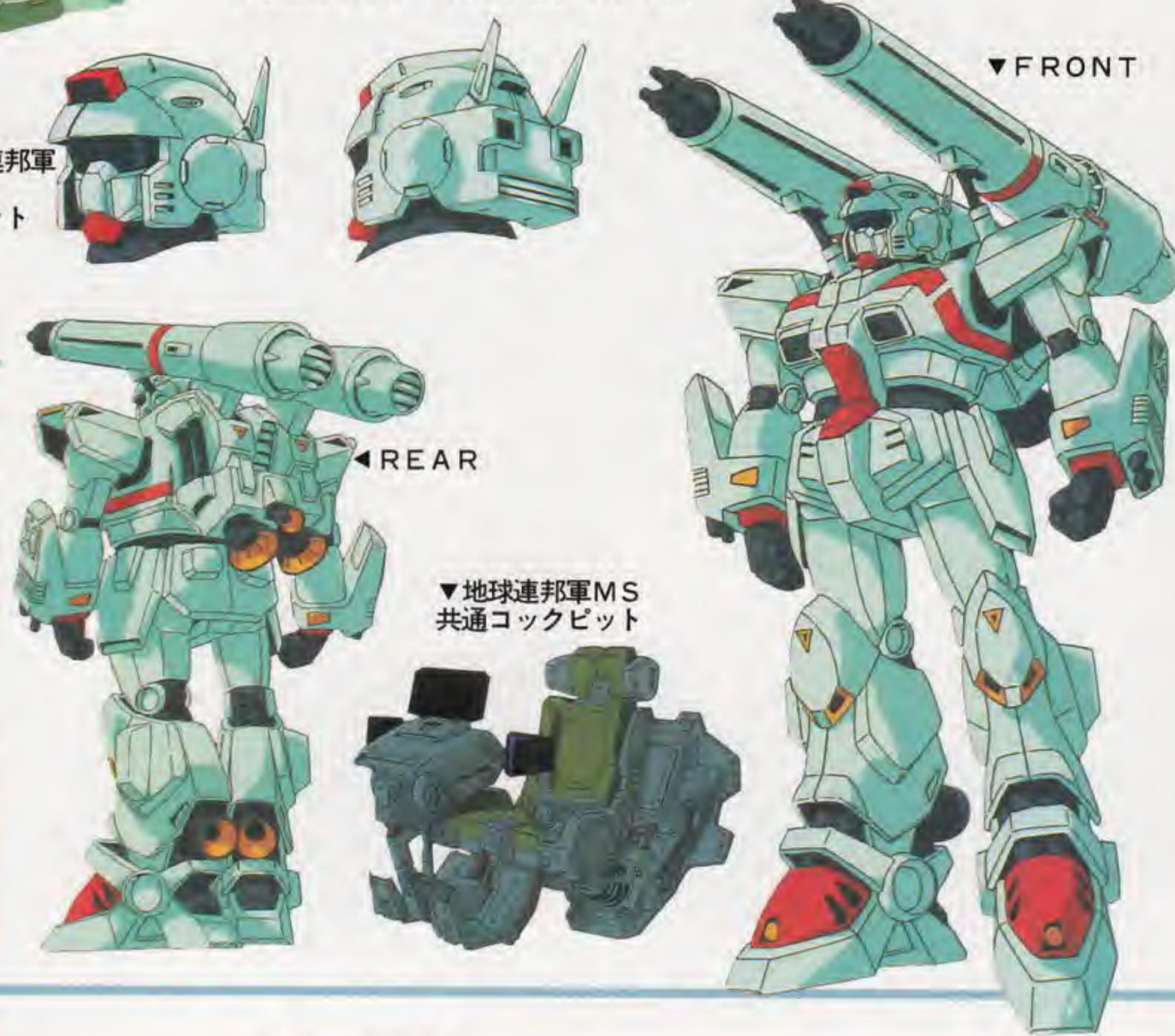
ダブルビームガン×2

ビームサーベル×2

ビームライフル×1



コロニーの建物がヨーロッパぽかったんで、ヨーロッパ戦線の感じで、第二次世界大戦の写真集等を見ながら描きました。絵の外に視線があるというのは、外の世界を意識させてるので、絵が広がるんです。



SPEC & BOX ARTS

博物館の中から動き出す瞬間、ロボットと戦車のちょうど変型する中間を狙ったポーズで描いてみました。背景には、僕の好きな「080」のMSが全部展示してあります。分かる人には分かるんですが(笑)。だからと言うか、一番時間がかかりましたね。



GUN TANK R-44

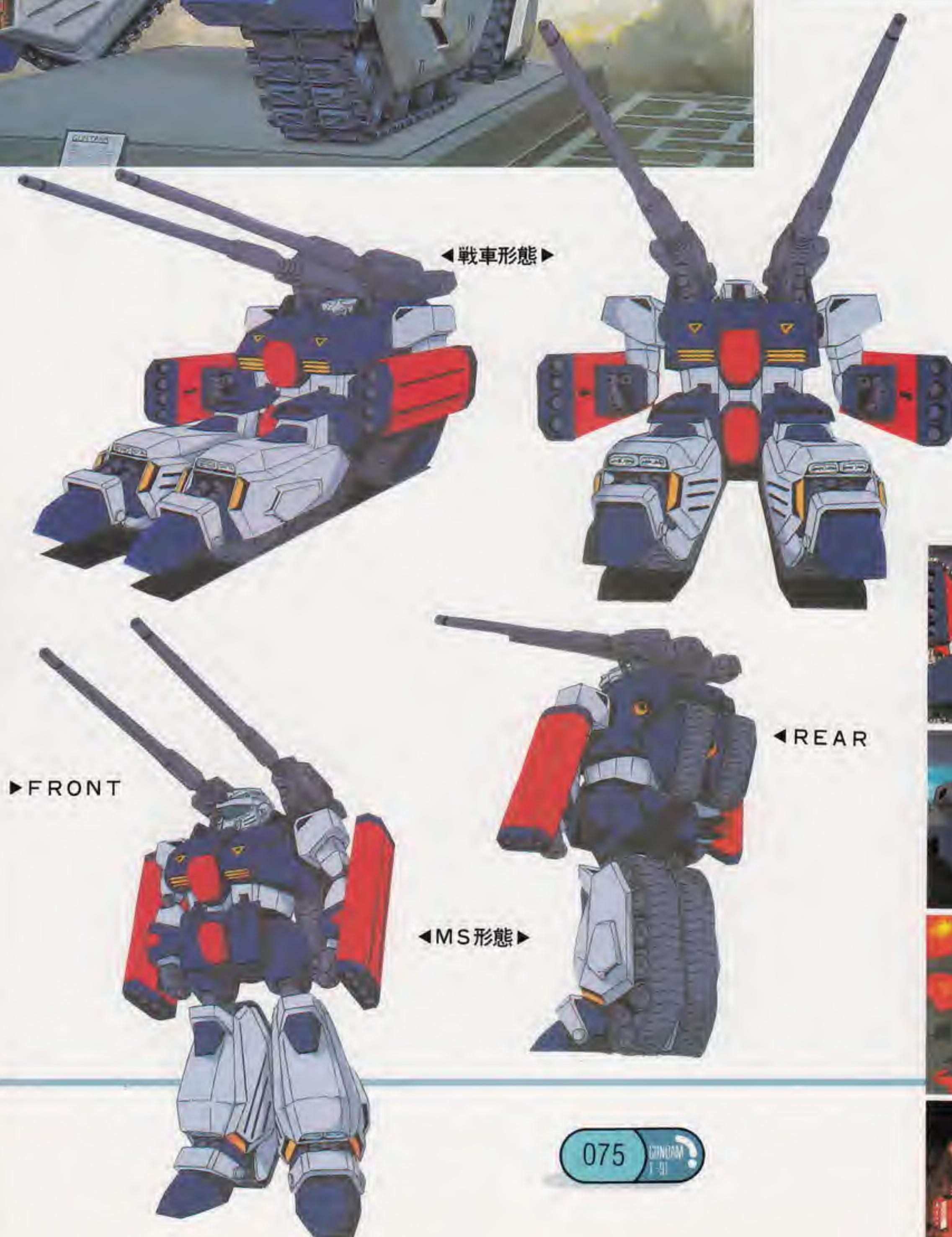
可変型試作MS (旧式)

コードNo. RXR-44 ガンタンクR-44

寄せ集めの部品で作られた可変型MS。兵器としてはほとんど使い物にならないが、シーブック以下、子供たちが第24桟橋まで脱出する際の貴重なトランスポーターとなる。

SPEC

頭頂高	10.3m
本体重量	8.7 t (推定値)
全備重量	11.8 t
装甲材質	不明
ジェネレーター出力	1050kw
スラスター推力	14000kg×1
アボジモーター数	28
武装	200ミリキャノン×4 4連ミサイルポッド×2 フィンガーランチャー×10



LAFRESSIA

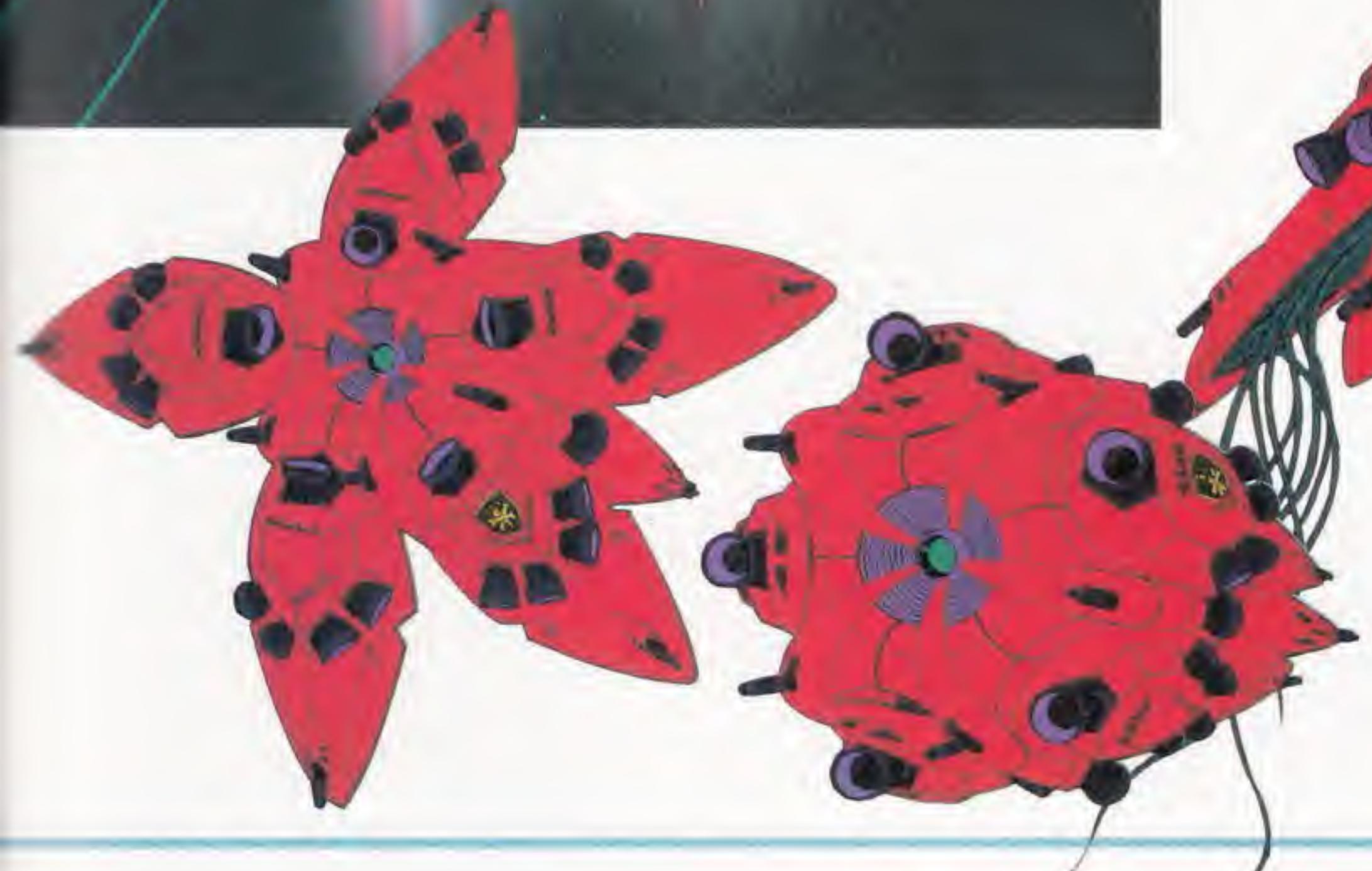
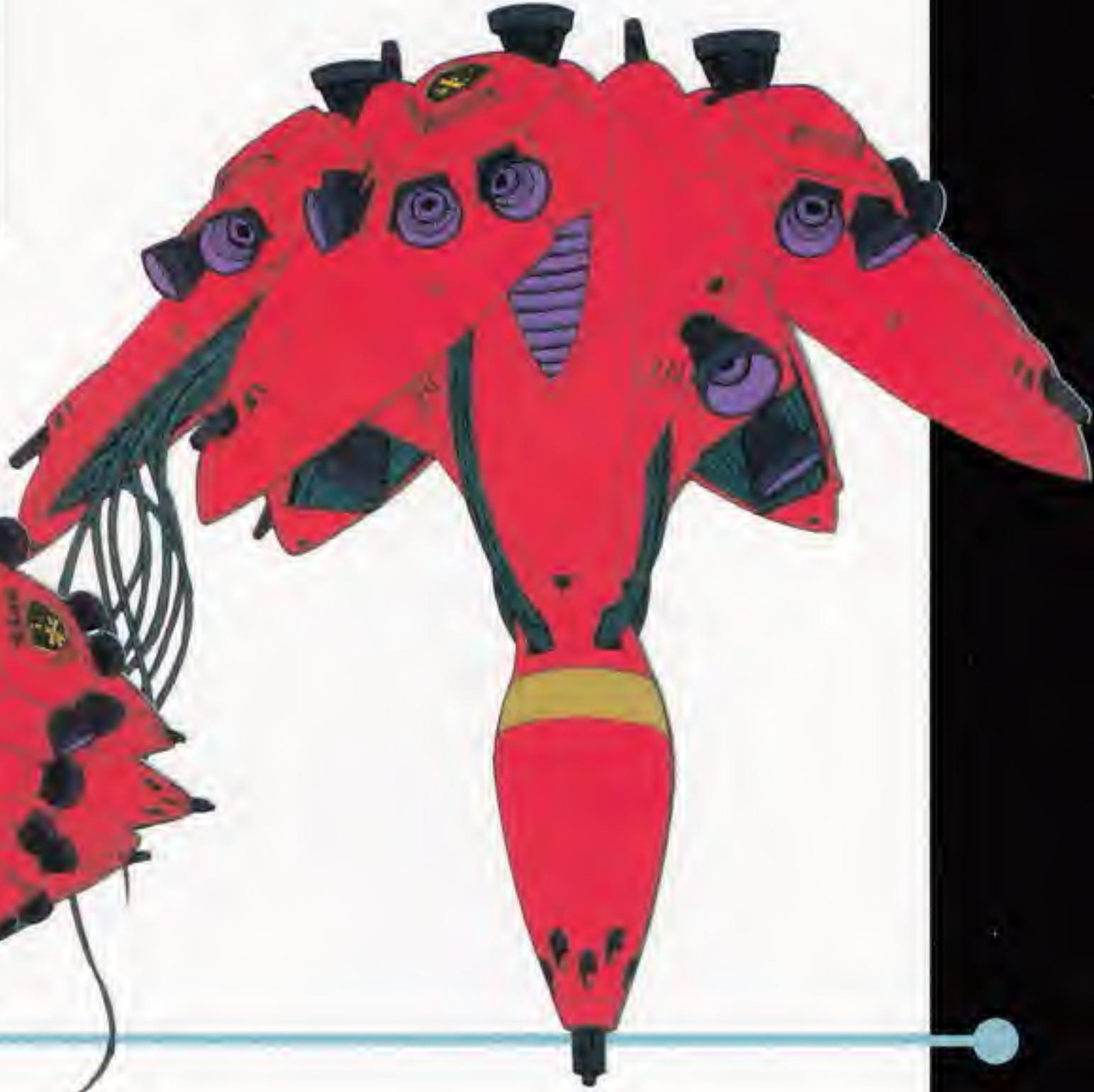
クロスボーン・バンガード試作型MA
コードNo. XMA-01 ラフレシア

鉄仮面の頭脳とファイバーで直結、脳波コントロールされている。戦艦を一撃で撃沈するビームキャノン群、生物のように蠢きながら先端のビームライフル、チェイン・ソウで敵を攻撃する125本の触手を持つ究極のMAだ。

SPEC

頭頂高 37.5m
本体重量 184.6 t
全備重量 263.7 t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 31650 kw
スラスター推力 52020kg×5 43350kg×5 28900kg×20
アポジモーター数 40 (本体)
武装 メガ粒子砲×5
メガビームキャノン×5
ビームキャノン×4
拡散ビーム砲×8
テンタクラーロッド×125

▼パイロット
カロッゾ・ロナ



SPEC & BOX ARTS



原画：後藤雅己
セルワーク：大貫けいこ

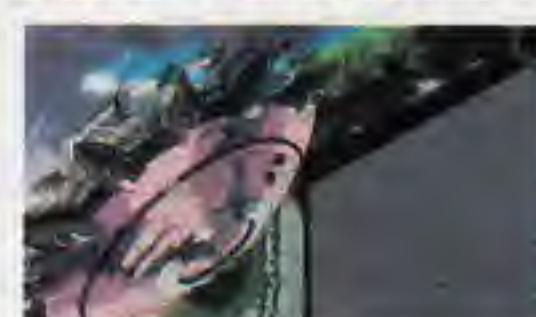


決定稿
© SUNDAY

BUG

クロスボーン・バンガード特殊兵器
バグ

対人感応の殺傷兵器。人間固有の反応を感じし、高速で飛来、円周上に取り付けられたチェイン・ソウを高速回転させて人間を切り刻む恐るべき殺戮兵器である。





▼パイロット
ドレル・ロナ



BERUGA-DALAS

クロスボーン・バンガード指揮官用格闘型MS
コードNo. XM-04 ベルガ・ダラス

クロスボーン・バンガードの総司令官、
カロッソ・ロナの長男・ドレルの乗機。
ニュータイプの素質を持つドレルの操
縦テクニックは連邦軍MSを圧倒する。

SPEC

頭頂高 15.8m
本体重量 9.3t
全備重量 22.1t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 4530kw
スラスター推力 21820kg×2 8950kg×3 3460kg×6
アボジモーター数 82
武装 ショットランサー×1
ヘビーマシンガン×4
ビームシールド×1
ビームサーベル×2

DAHGI-IRIS

クロスボーン・バンガード指揮官用偵察型MS
コードNo. XM-06 ダギ・イルス

▼パイロット
アンナマリー・
ブルージュ



偵察部隊を率いるアンナマリー・ブル
ージュの乗機。全身からアンテナやセン
サー類が突出している。彼女の投降
により後半は黄色の連邦色となる。

SPEC

頭頂高 15.0m
本体重量 15.0t
全備重量 9.7t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 3620kw
スラスター推力 25540kg×2 11030kg×2 8950kg×3
アボジモーター数 87
武装 ビームライフル×1
3連拡散ビーム砲×1
ビームサーベル×1

DEN'AN-GEI

クロスボーン・バンガード戦闘型MS
コードNo. XM-02 デナン・ゲー



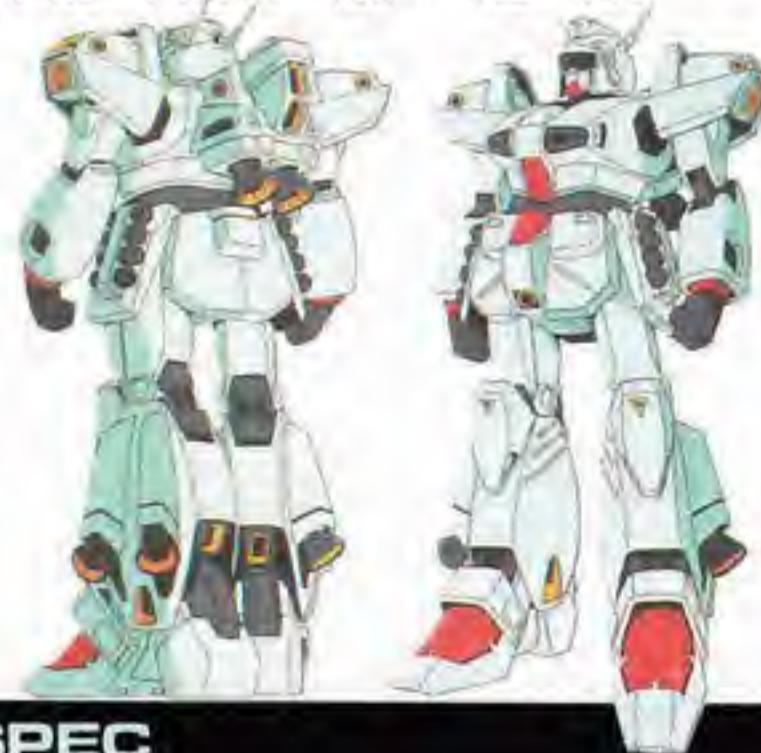
SPEC

頭頂高 13.2m
本体重量 6.8t
全備重量 16.7t
装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材
ジェネレーター出力 3090kw
スラスター推力 22540kg×2 11390kg×2
アボジモーター数 66
武装 ショットランサー×1
ヘビーマシンガン×4
ビームスブレーガン×1
4連ショットクロ-×1(1)
ビームサーベル×1
3連グレネードラック×1



HEAVY-GUN

地球連邦軍戦闘型MS
コードNo. RGM-109 ヘビーガン



SPEC

頭頂高 15.8m
本体重量 9.5t
全備重量 23.5t
装甲材質 ガンダリウム合金
ジェネレーター出力 2870kw
スラスター推力 21250kg×2 9940kg×2
アボジモーター数 59
武装 パルカン砲×2
4連グレネードラック×2
ビームサーベル×1
ビームライフル×1

EBIRHO-S

クロスボーン・バンガード偵察型MS
コードNo. XM-03 エビル・S

EWORLD 3-D



ガンダムF91

GUNDAM F91

3Dの世界にも広がってゆく新しい“ガ
ダム”ワールド。映画に登場した数々のモ
ビルスーツの精密なディテールを再現//
バンダイから発売される新シリーズの今後
の展開にも要注目！

上は試作型によるイメージショット



製作：小林とおる



製作：森本芳央

GUNTANK R-44

ガンタンク R-44

■ガンダムF91 1/100 定価1400円

■ガンタンク R-44 1/100 定価600円



F91 3-D WORLD

G・CANNON

■G・キャノン

1/100 定価800円



製作：比企正親

VIGNA・GHINA

■ビギナ・ギナ

1/100 定価1000円



製作：大輪正和

DEN'AN・ZON

■デナン・ゾン

1/100 定価800円



製作：大輪正和

F91の美しく力強いスタイリング、クロスボーン・パンガード軍モビルスーツの貴族的イメージの元に形作られたスタイリッシュなシルエット。「機動戦士ガンダムF91」の世界を彩る数々の傑作デザインのモビルスーツ群が、映像でのイメージそのままに3D化されている。

F91のヴェスパー、そしてビギナ・ギナのフィン・ノズル、Gキャノンのキャノン砲、戦車からロボット形態への可変仕様のガンタンクや集光樹脂を使用したビームシールドなど、映画の興奮をダイレクトに伝える、数々の特徴を備えたバンダイ自慢の新シリーズ。

劇場での迫真の名場面をジオラマで再現するもよし、また自分なりのディテールアップを施し、より深く楽しむのもいいかも知れない。

その他

■ベルガ・ギロス 1/100 定価1000円

■ヘビーガン 1/100 定価800円

■ダギ・イルス 1/100 定価800円

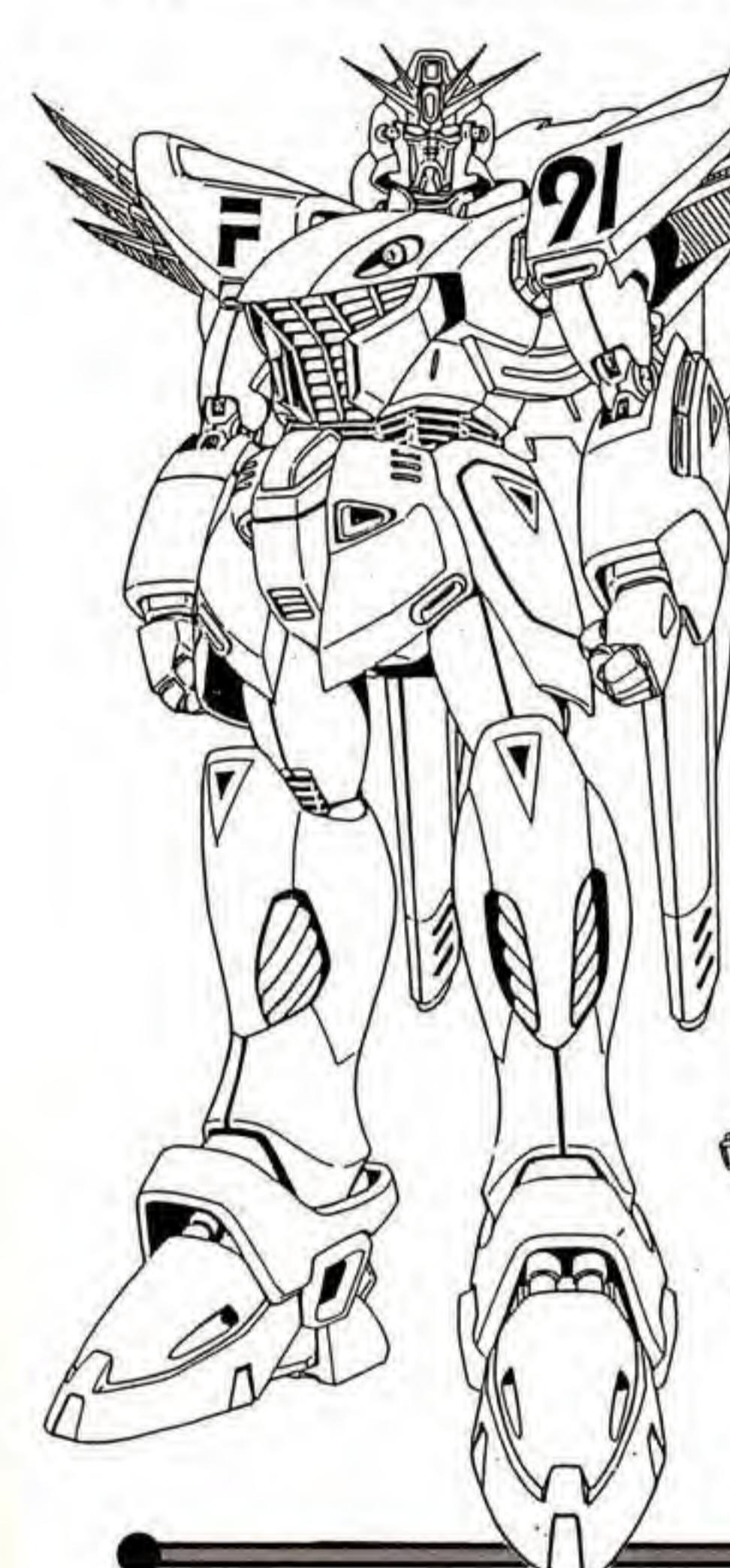
DATA OF F91

F91設定資料集

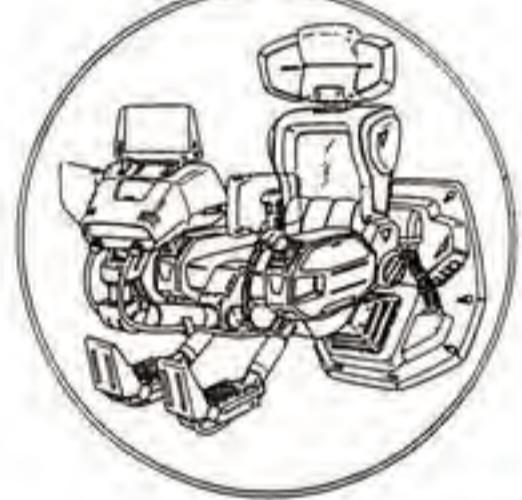
DATA

OF
メカ
ニック編

F91



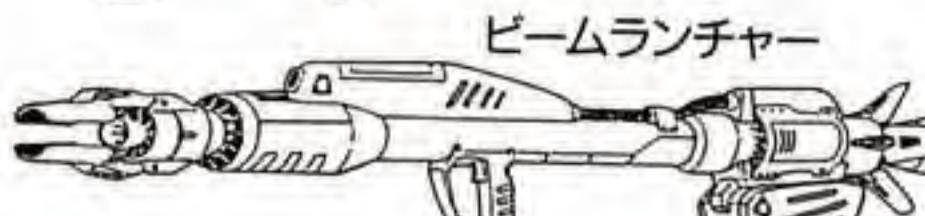
強大な敵ラフレシアと戦ううちにシーブックはF91に性能限界を超える動きを強いてしまう。オーバーロードする機体を強制冷却するため、頭部外郭の口にあたる部分を開拓。あたかもF91が怒りの余り咆哮している様に見える。



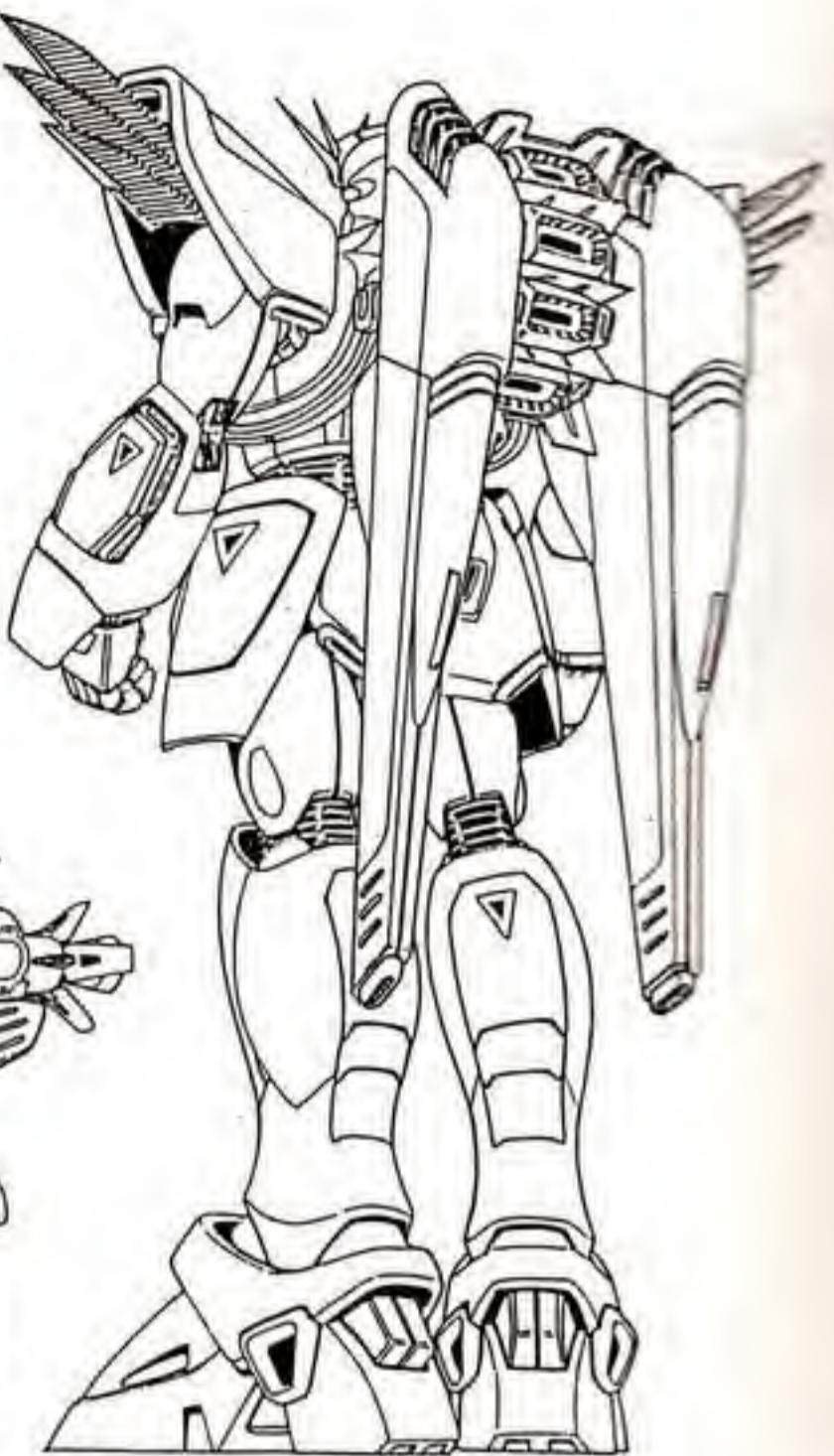
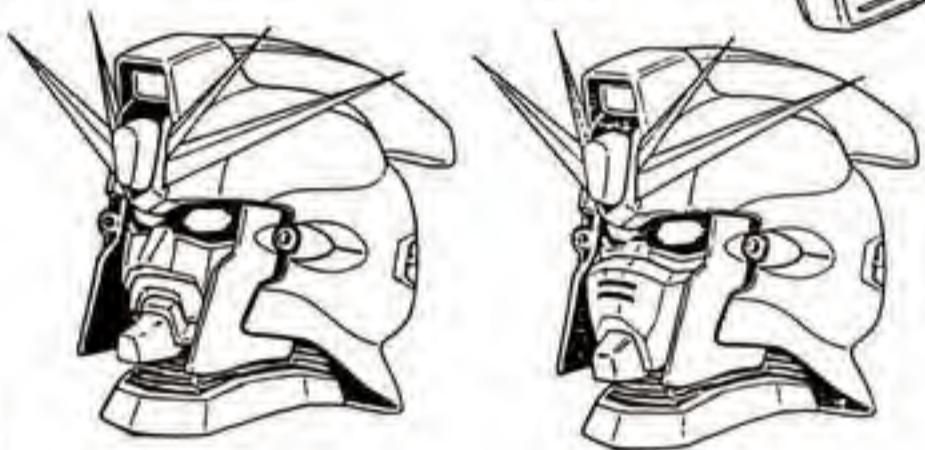
コックピット



ビームライフル



ビームランチャー



Gundam Formula 91
ガンダム F91

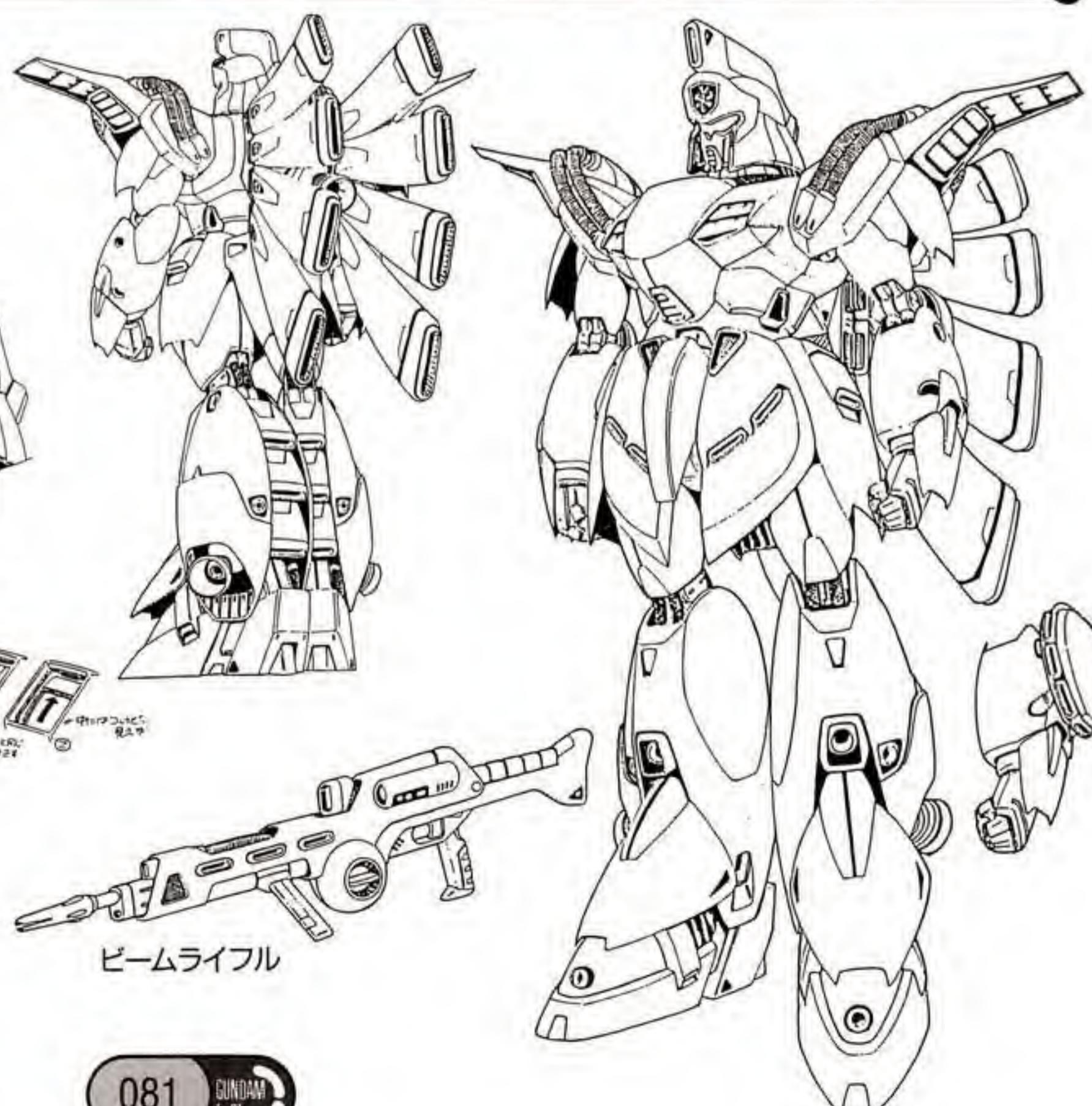
地球連邦軍汎用型試作MS

連邦軍の次期世代を担う新鋭MS。パワー・機動性・反応速度とも、飛躍的に向上している。ビームライフル、ビームシールド、バズーカのビーム兵器版・ビームランチャーなど多数の武装を使いこなす。また、ヴェスバーなどの全く新しいコンセプトの武器も装備されている。現段階でクロスボーン・バンガードのモビルスーツに対抗しうる唯一の戦力である。

頭部は2重構造になっており、頭部外郭(ヘルメット)が着脱できるようになっている。この外郭には、F91があまりに高性能でありパイロットが急激な加速によるGなどに耐えきれないため、あえてリミッター機構が搭載されている。

ヴェスバー(Variable Speed Beam Rifle)

背中から両脇にかけてのレールに設置する。核融合炉からのエネルギーを直接使用するため強力無比。



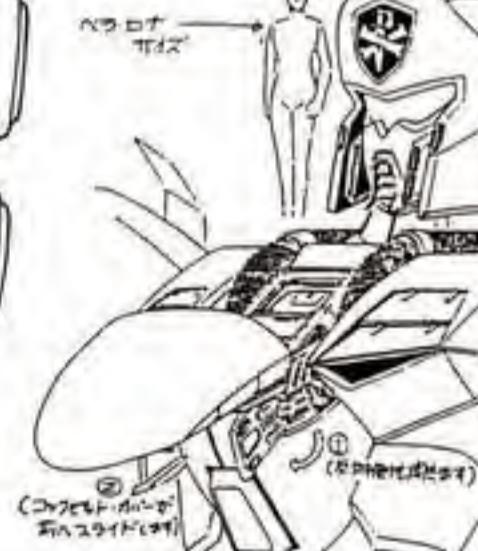
VIGINA-GHINA

ビギナ・ギナ XM-07

クロスボーン・バンガード指揮官用試作型MS

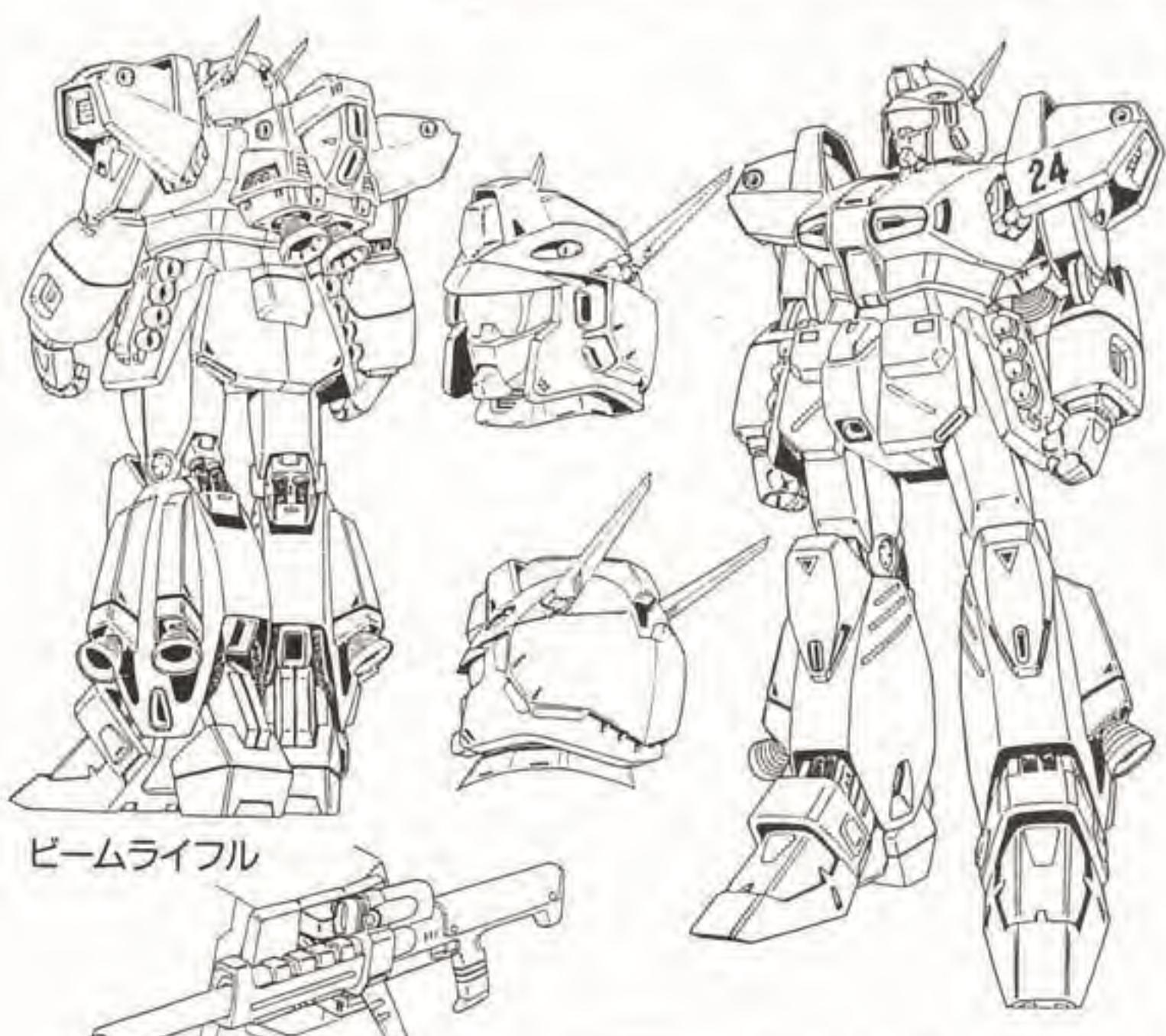
CVが国民的アイドルであるベラ・ロナの専用機として作り出した最新型MSである。ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロスのデータを基にしており、非常に贅沢な素材で作られた高級MSである。新機構フィン・ノズルとメイン・スラスターの改良により機動性は格段に向上している。F91と並んでその性能は限界値に到達したMSといえよう。

最大の特徴であるフィン・ノズル。ジェネレーターに直結する構造でその伝導ロスは激減している。機体をあらゆる方向に向けることができる。



ビームライフル

地球連邦軍モビルスーツ



HEAVY-GUN

戦闘型MS

ヘビーガン RGM-109

量産型MS。いたずらに大型化してしまったMSに反省した連邦軍が小型軽量化を目指して開発。型式番号からもわかる通りGM系の後継機である。量産性は極めてよいが、Fシリーズ以前に開発されたものそのため、性能は若干劣る。



グレネードラック

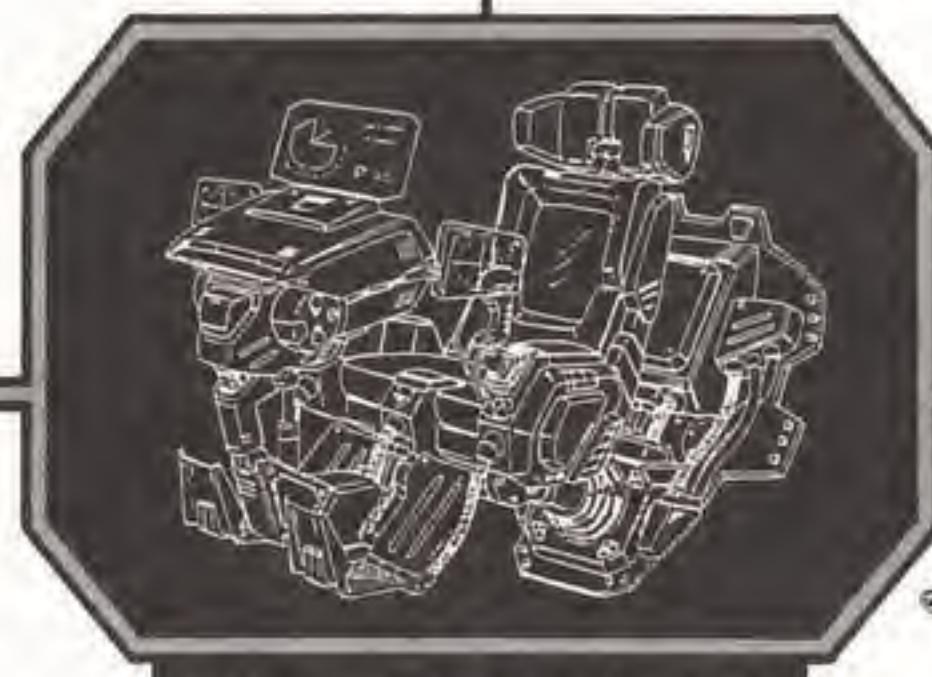


G-CANNON

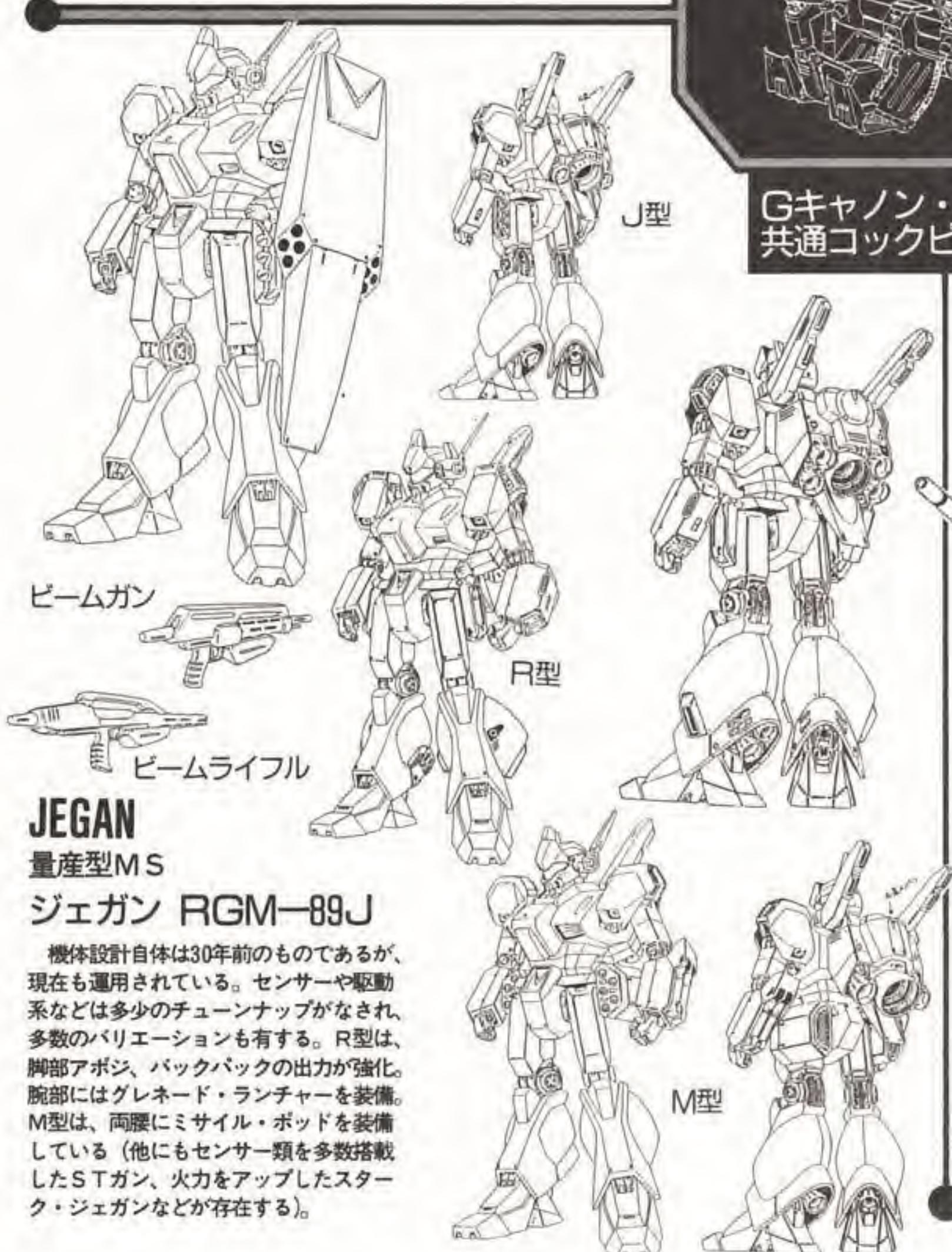
攻撃型MS

Gキャノン F71

中高径高速徹甲弾を発射する4連キャノン砲を装備。支援用MSとしての機能のみを追究した結果、MS単体としての性能（推力／重力比など）も格段に向上している。そのため、キャノン砲を外しても格闘戦用にも転用できる。



Gキャノン・ヘビーガン
共通コックピット

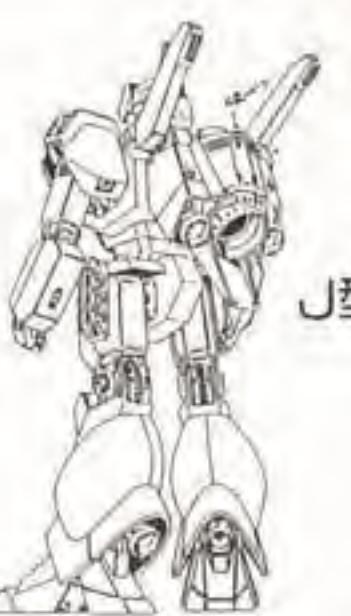


JEGAN

量産型MS

ジェガン RGM-89J

機体設計自体は30年前のものであるが、現在も運用されている。センサーや駆動系などは多少のチューンナップがなされ、多数のバリエーションも有する。R型は、脚部アボシ、バックパックの出力が強化。腕部にはグレネード・ランチャーを装備。M型は、両腰にミサイル・ポッドを装備している（他にもセンサー類を多数搭載したSTガン、火力をアップしたスターク・ジェガンなどが存在する）。



J型



R型



M型



GUN TANK R-44

可変試作MS

ガンタンクR-44 RXR-44

フロンティアIVの軍事博物館の館長ロイ・ユングが製作したレプリカMS。それゆえ、戦闘に耐えられる代物ではなく、発砲した途端に砲身が破損してしまう。ただし、ヒューマノイド形態からタンク形態へ変形する可変機能を有する。

クロスボーン・バンガード軍モビルスーツ



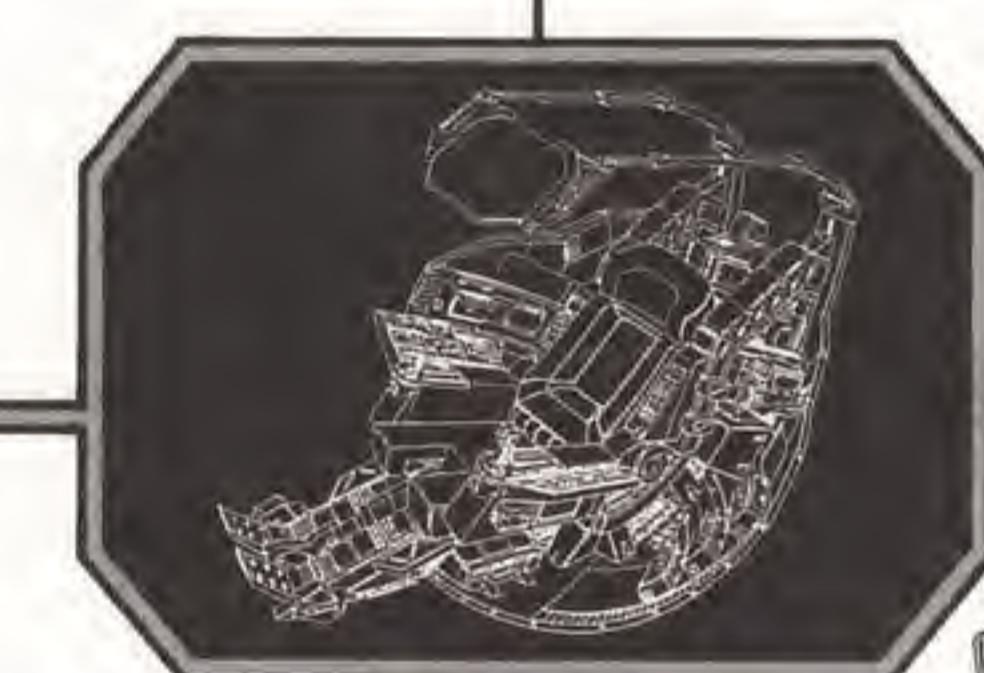
BERGA-DALAS

指揮官用格闘型MS

ベルガ・ダラス

デナン・ゾンの系列の近接戦闘重視型MS。ショットランサーのヘビーマシンガンも弾数が増やされている。

バックパックに装着しているシェルフ・ノズルは自在に動いてAMBACの働きをするとともに、内蔵された強力なアボシモーターの推力とも相まって、高い機動性を発揮する。



共通コックピット

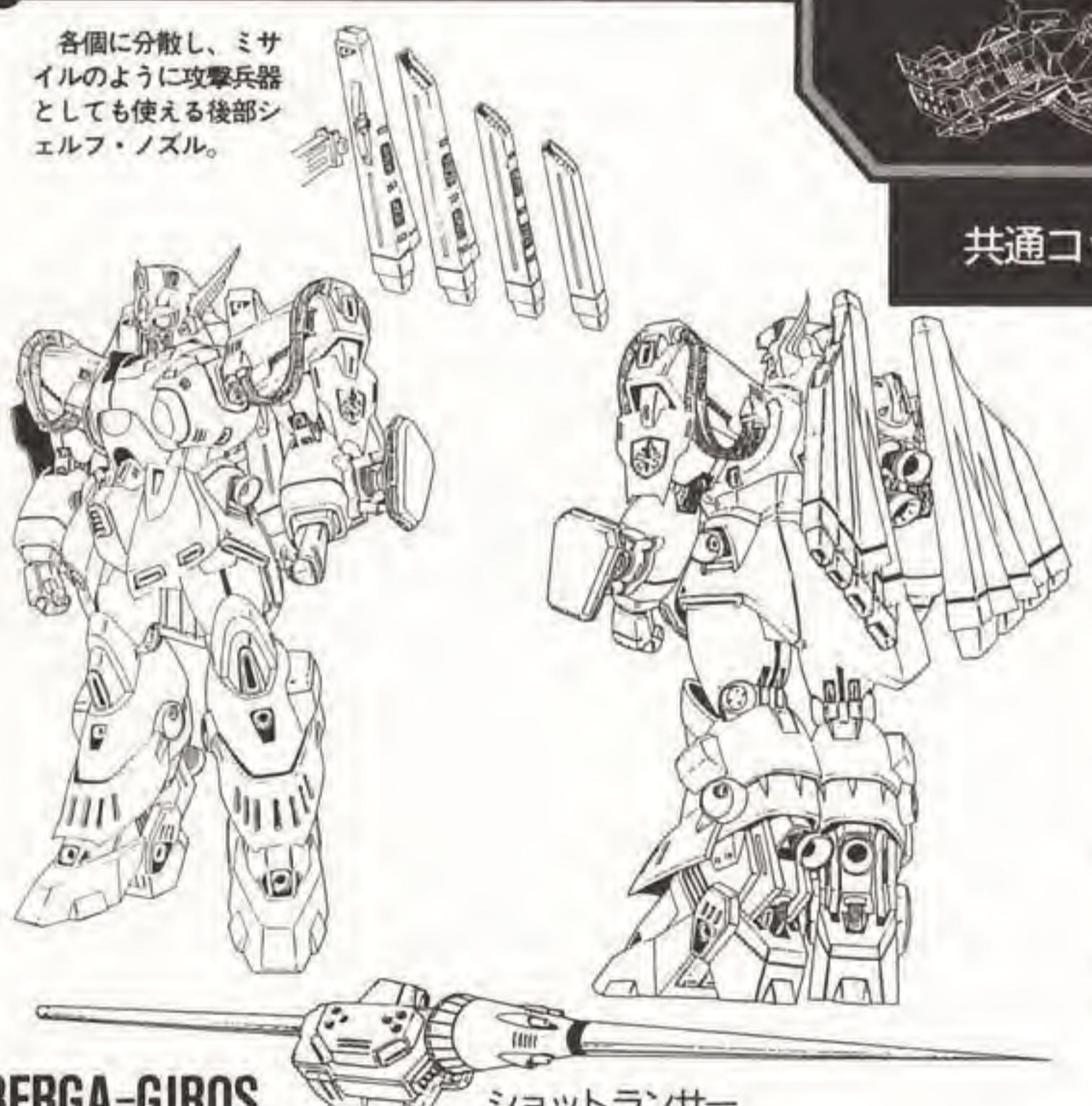


DEN'AN ZON

一般用格闘型MS

デナン・ゾン XM-01

ビームシールドの実用化とともにMSの格闘戦能力向上はいっそう重要な課題となっていた。CVでは早くから小型で機動性の良い機体の開発を開始、量産化に成功していた。また、小数精鋭の戦術思想により、採算度外視で高性能を求めた結果、量産機としては他に類を見ない強力な機体となった。格闘戦に威力を発揮する武器、ヘビーマシンガンを装着したショットランサーを標準装備。



BERGA-GIROS

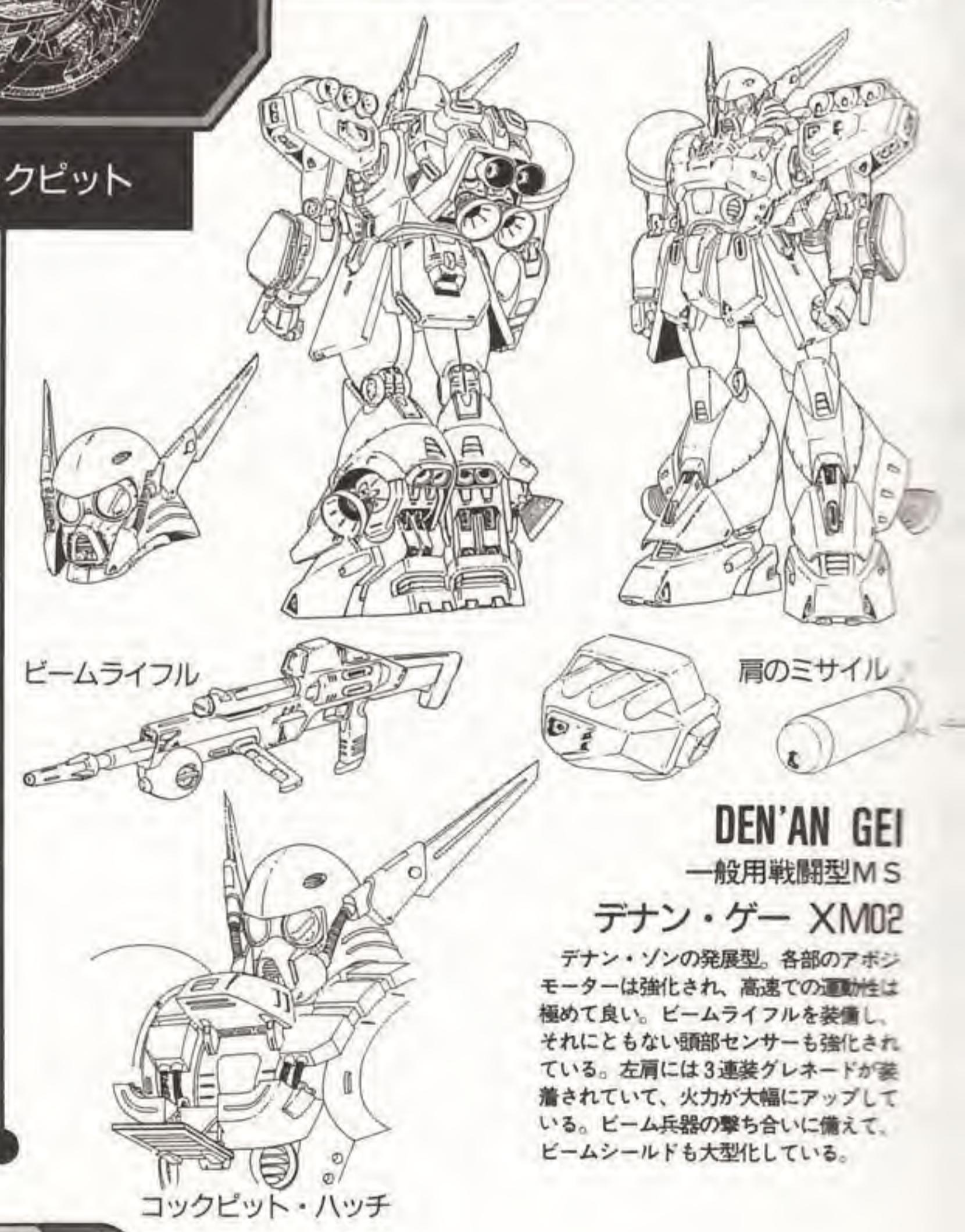
指揮官用戦闘型MS

ベルガ・ギロス XM-05

機体の多くのパーツがベルガ・ダラスと共に通化されている。ビームサーベルの装備数が2本に増え、専用のショットランサーには4連ヘビーマシンガンが内蔵されている。ブラック・バンガードの指揮官機にも採用されている。



ショットランサー



DEN'AN GEI

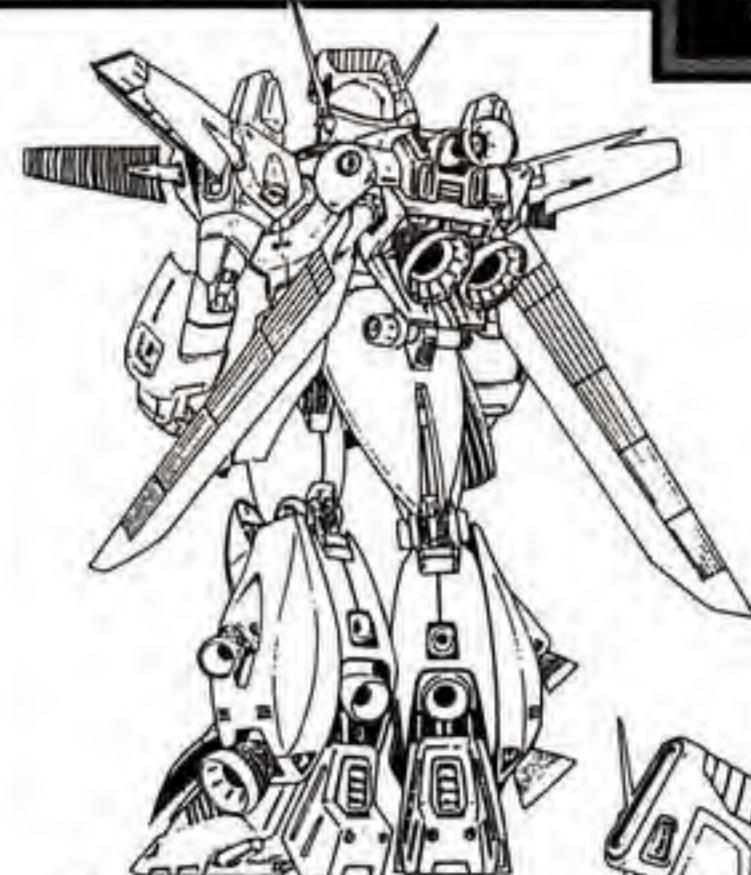
一般用戦闘型MS

デナン・ゲー XM-02

デナン・ゾンの発展型。各部のアボシモーターは強化され、高速での運動性は極めて良い。ビームライフルを装備し、それにともない頭部センサーも強化されている。左肩には3連装グレネードが装着されていて、火力が大幅にアップしている。ビーム兵器の撃ち合いに備えて、ビームシールドも大型化している。

コックピット・ハッチ

クロスボーン・バンガード軍モビルスーツ



DAHGI-IRIS

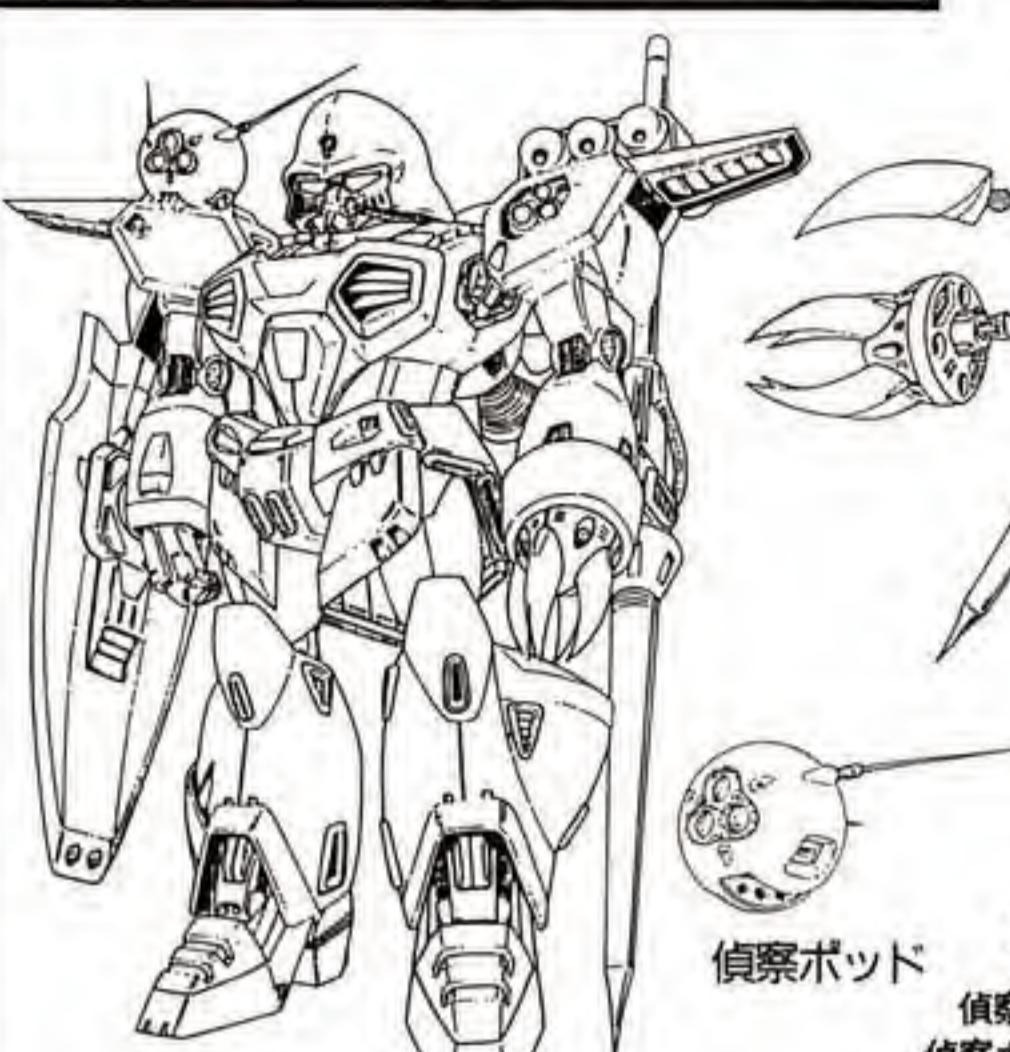
指揮官用偵察型MS

ダギ・イルス XM-06

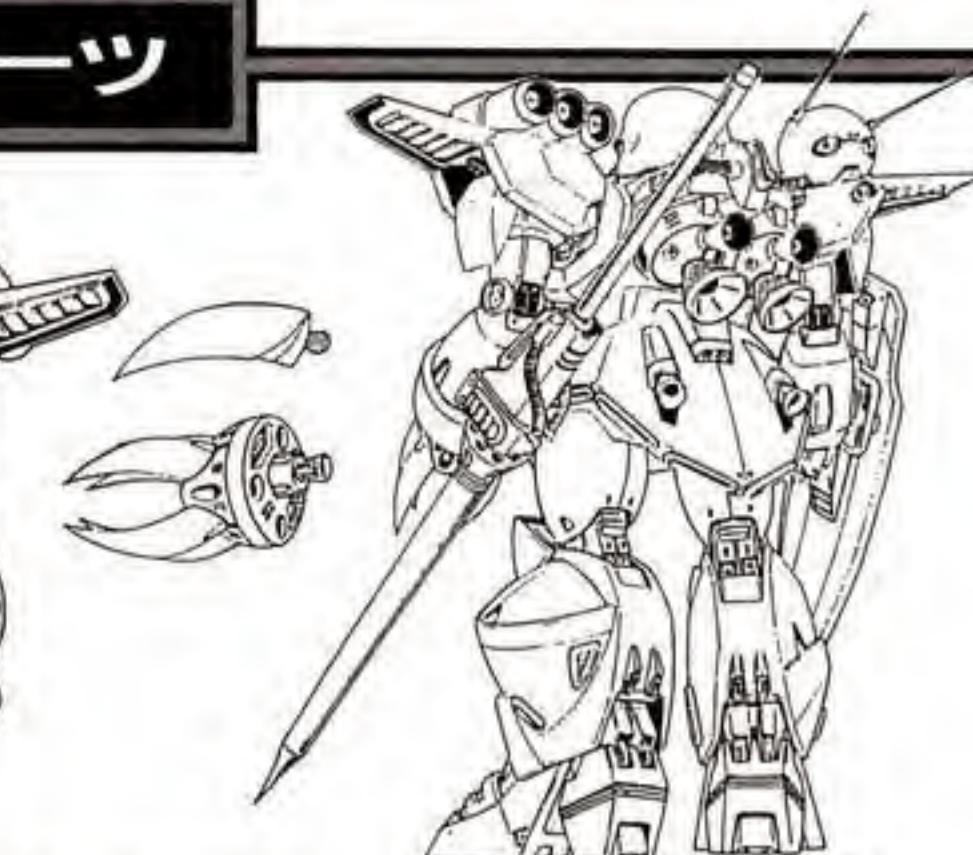
ペルガ系をさらに発展させた、エビル・Sの能力を組み込んだMS。ビギナ・ギナの前段階的な機体といえよう。ビームサーベルの装備数は1本だが、強力なビームライフルと3連拡散ビーム砲を備えている。



ビームライフル



ビームガン

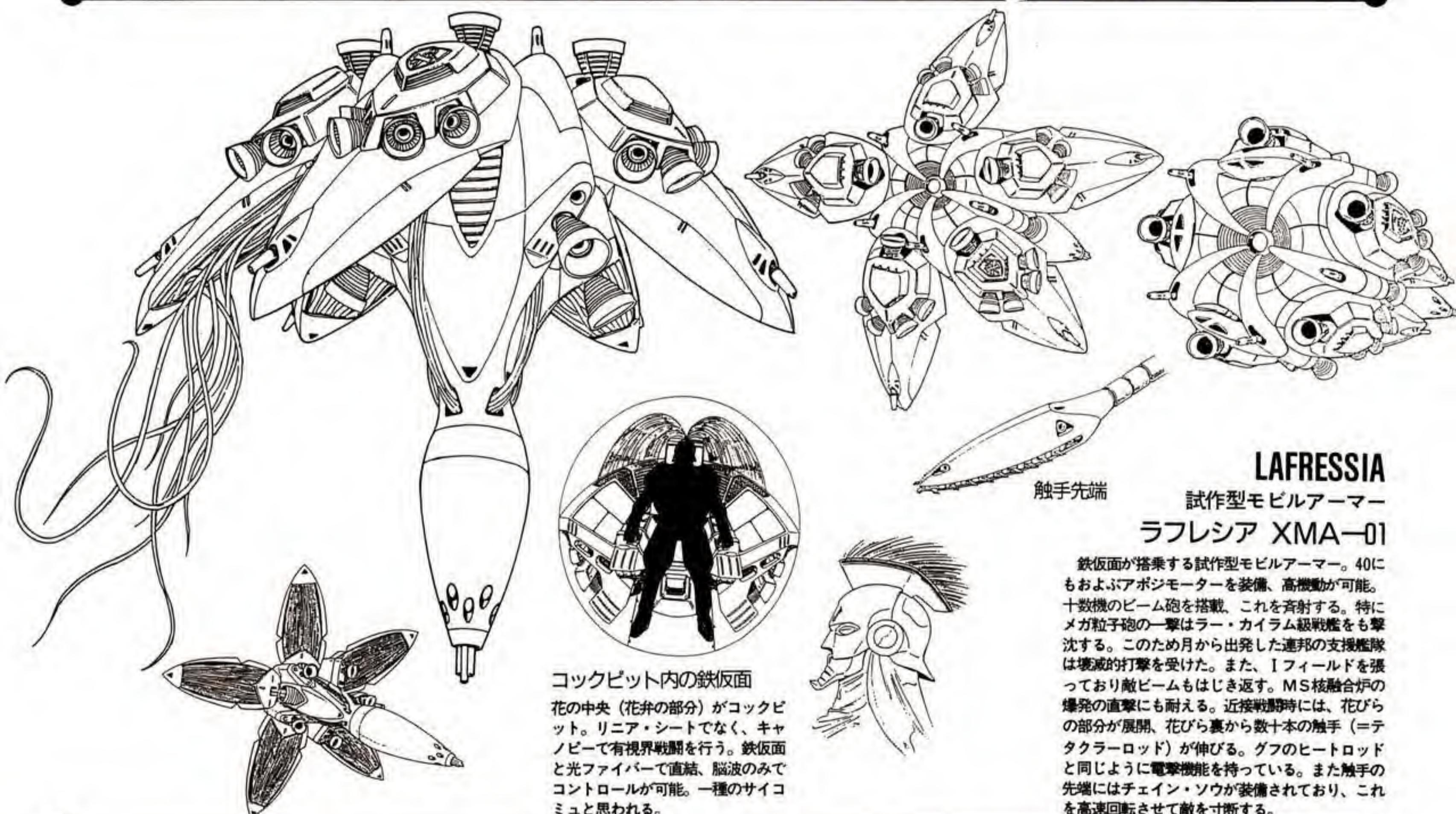


EBIRHU-S

一般用偵察型MS

エビル・S XM-03

偵察用のMS。右肩に遠隔操作可能な偵察ポッドが装備されている。ショットランサー、ビームスプレーガン、ビームサーベル、3連グレネードの他に、ショットクロ-等の隠し武器を持っていて、強行偵察行動も可能。また、偵察任務という性格上、エネルギーを探知される恐れのあるビームシールドは持たない。

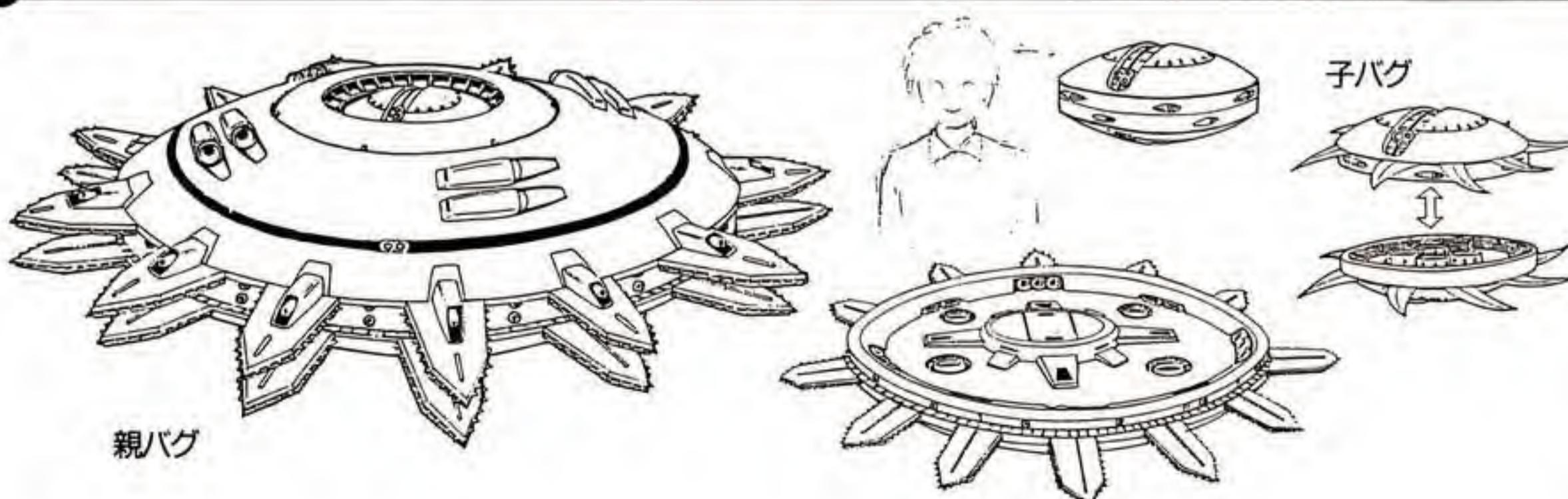


LAFRESSIA

試作型モビルアーマー

ラフレシア XMA-01

鉄仮面が搭乗する試作型モビルアーマー。40にもおよぶアボジモーターを装備、高機動が可能。十数機のビーム砲を搭載、これを齊射する。特にメガ粒子砲の一撃はラー・カイラム級戦艦をも撃沈する。このため月から出発した連邦の支援艦隊は壊滅的打撃を受けた。また、Iフィールドを張っており敵ビームもはじき返す。MS核融合炉の爆発の直撃にも耐える。近接戦闘時には、花びらの部分が展開、花びら裏から数十本の触手(=テタクラーロッド)が伸びる。グフのヒートロッドと同じように電撃機能を持っている。また触手の先端にはチェイン・ソウが装備されており、これを高速回転させて敵を寸断する。



BUG

特殊兵器

バグ

ミノフスキ-・クラフトで浮遊。人間の動体反応を感じ、襲いかかる。高速回転し、その鋭利な刃で切り裂く。非人道的な殺戮兵器であり、集団で攻撃されるとMSさえ破壊される。直径3メートルの“親”に直径50センチの“子”を収納している。ザムス・ガルに多数搭載されている。

DATA OF F91

地球連邦軍設定

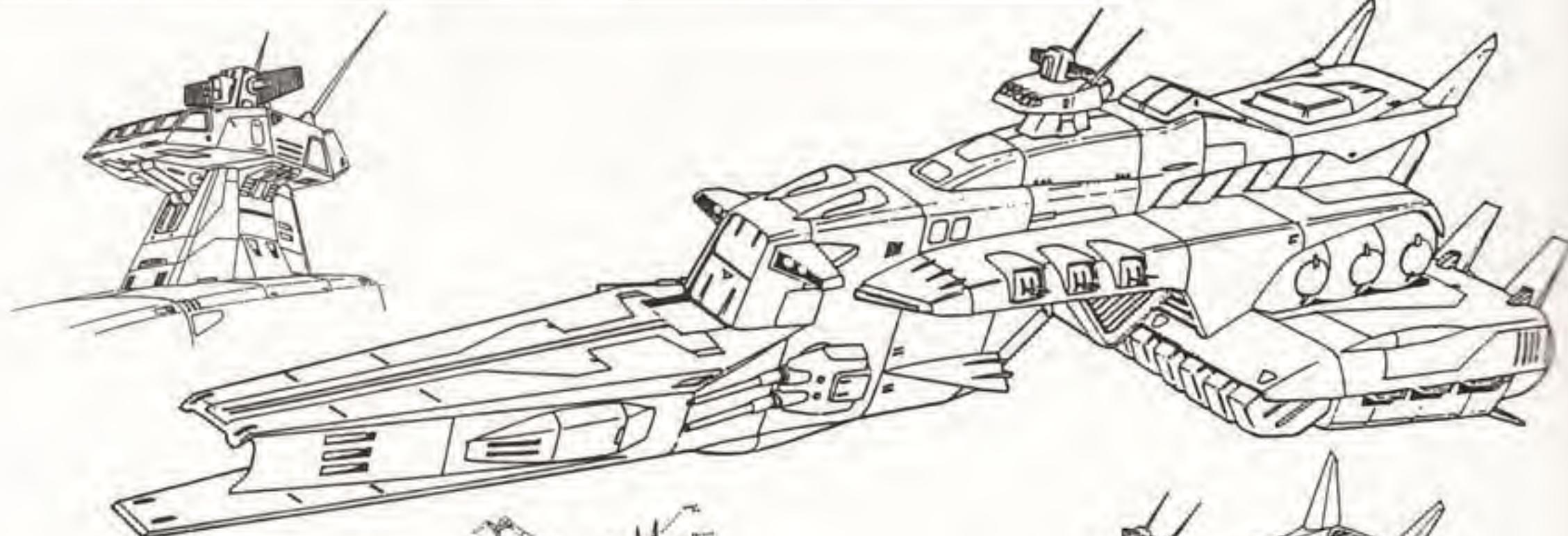
SPACE ARK

宇宙練習艦

スペース・アーク

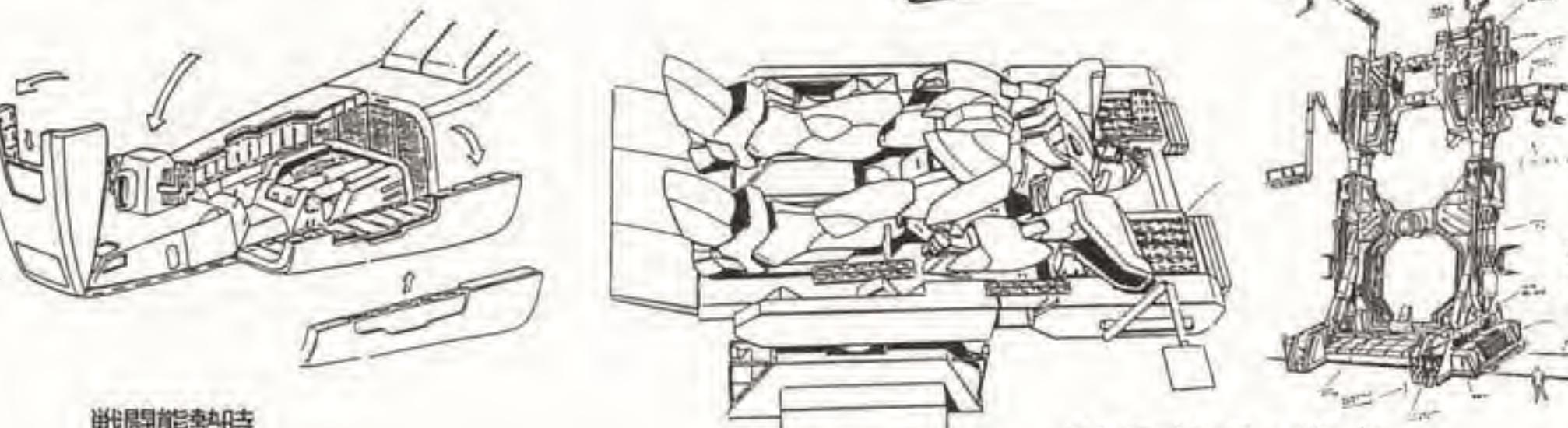
フロンティアⅠで行われていた新世代MS・F91の性能試験のベースとなる旧型艦。そのためメンテナンス設備はかなり充実している。F91の他にもヘビーガンなどのMSが搭載されている模様。

クロスボーン・パンガードの侵攻により、正規の軍人はほとんど逃亡、候補生のみが取り残されており、彼らが必死になって運航させている。コロニーのレジスタンスの根城となっている。

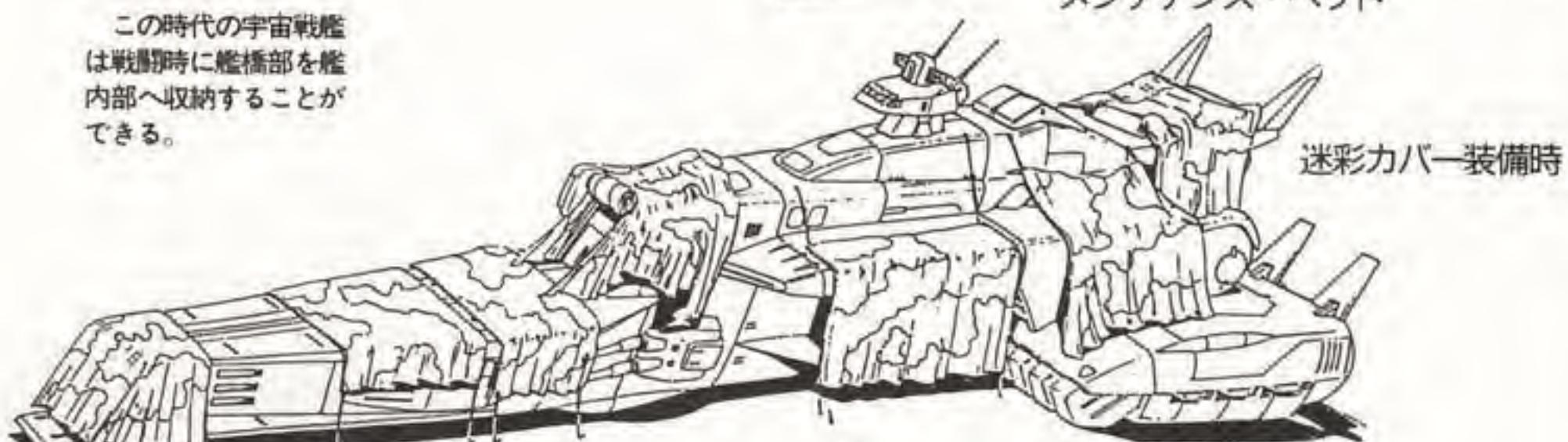


戦闘態勢時

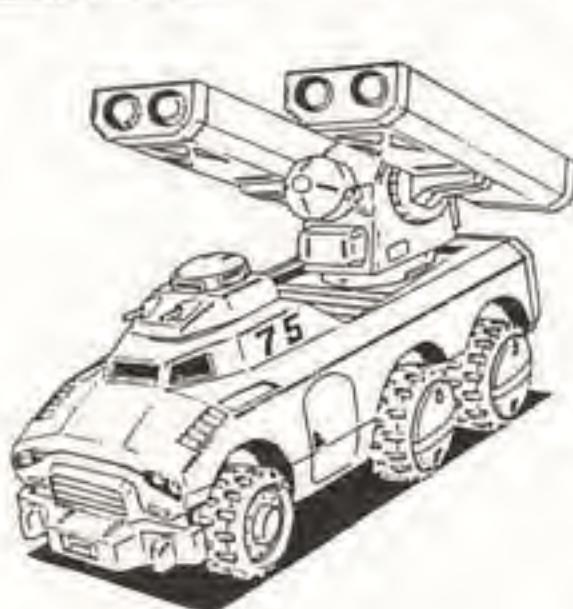
この時代の宇宙戦艦は戦闘時に艦橋部を艦内部へ収納することができる。



メンテナンス・ベッド



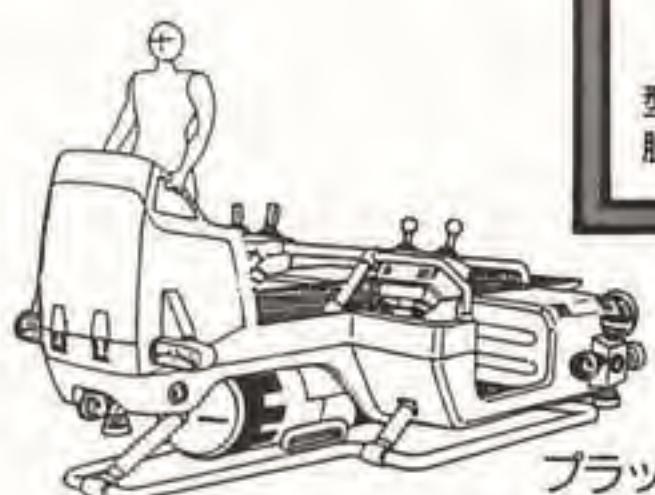
迷彩カバー装備時



有線ミサイル車

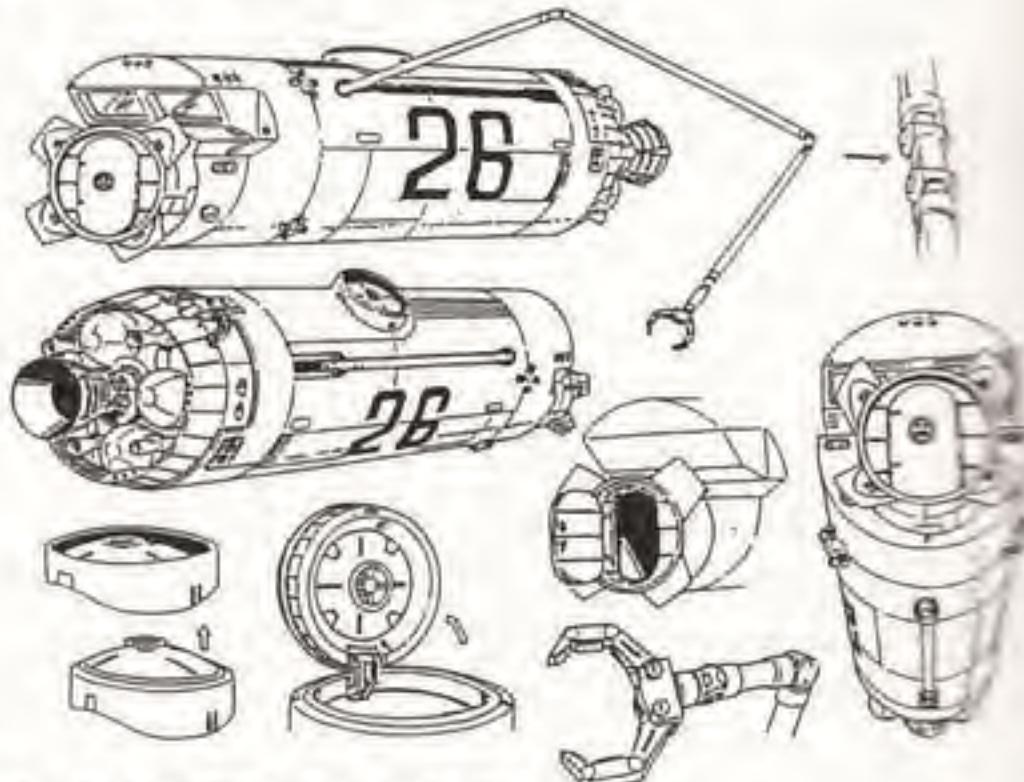


ミサイル装甲車



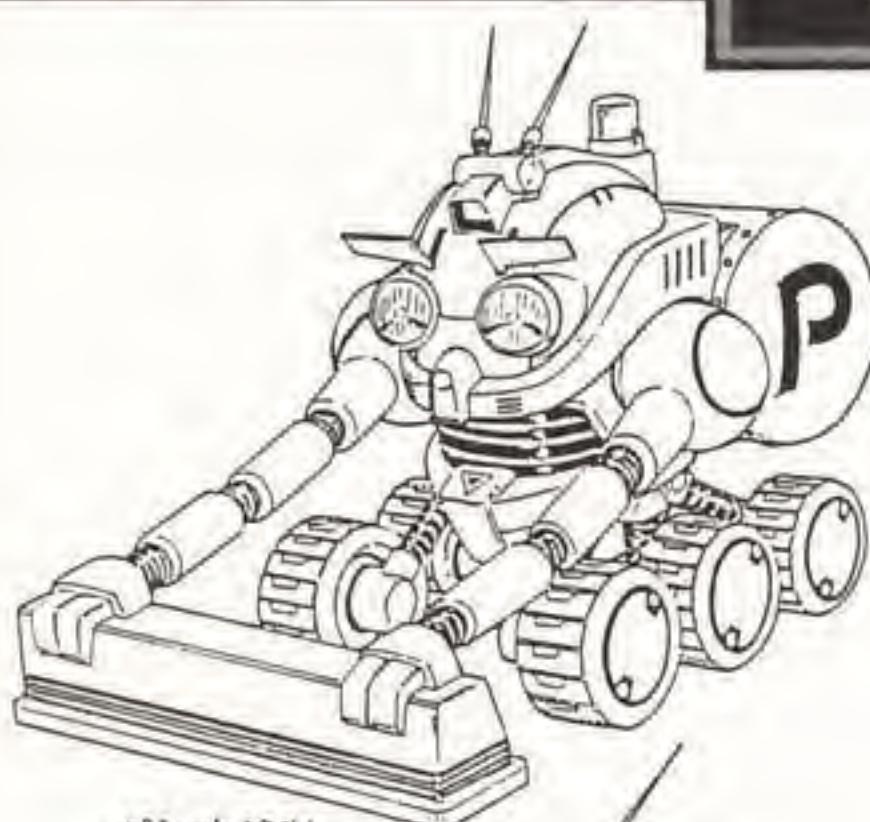
プラットホーム

SPACE BOAT スペースボート

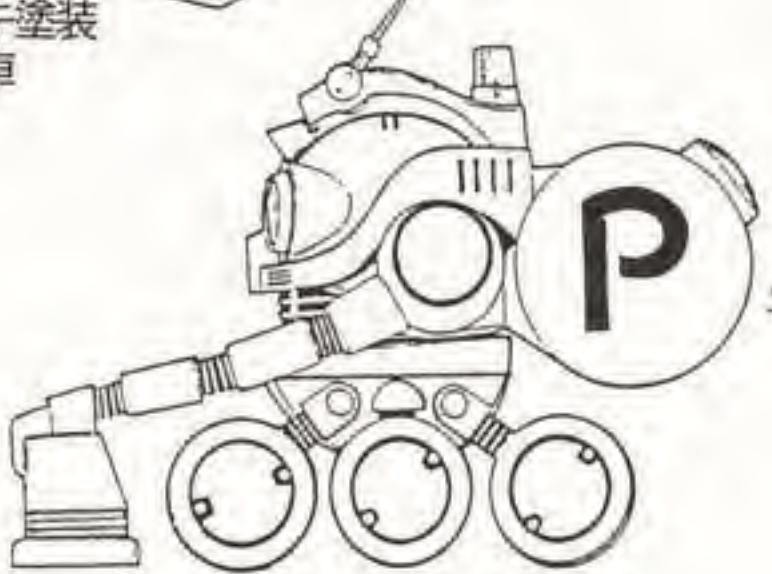


コロニー外壁や船舶の整備・修繕を行う小型ボッド。シーブックたちがフロンティアⅣ脱出の際に使用する。

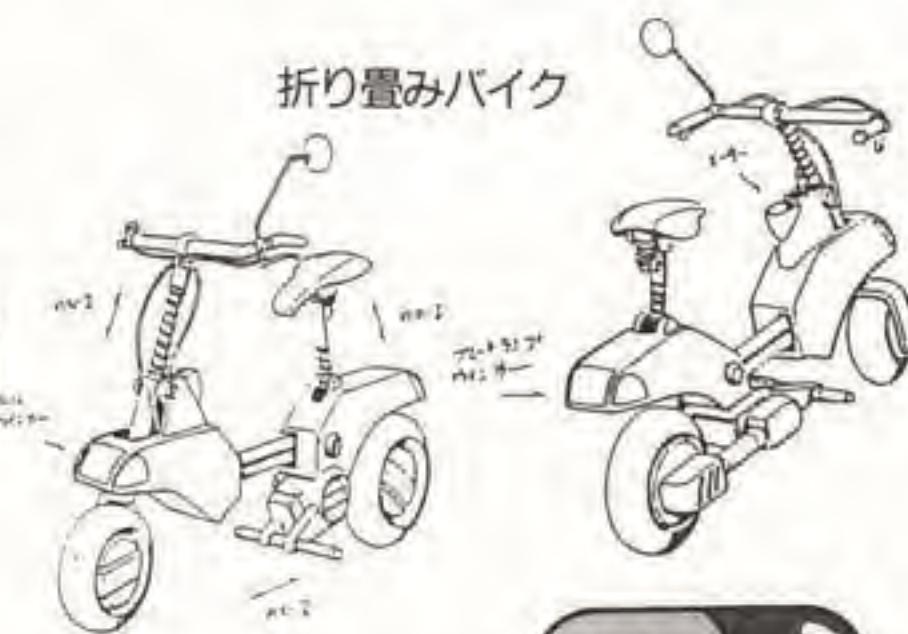
スペースコロニー・フロンティアⅣ内



ペンキ塗装専用車



シオ・フェアチャイルドの車



折り畳みバイク



軽エレ・トラック

クロスボーン・バンガード軍設定

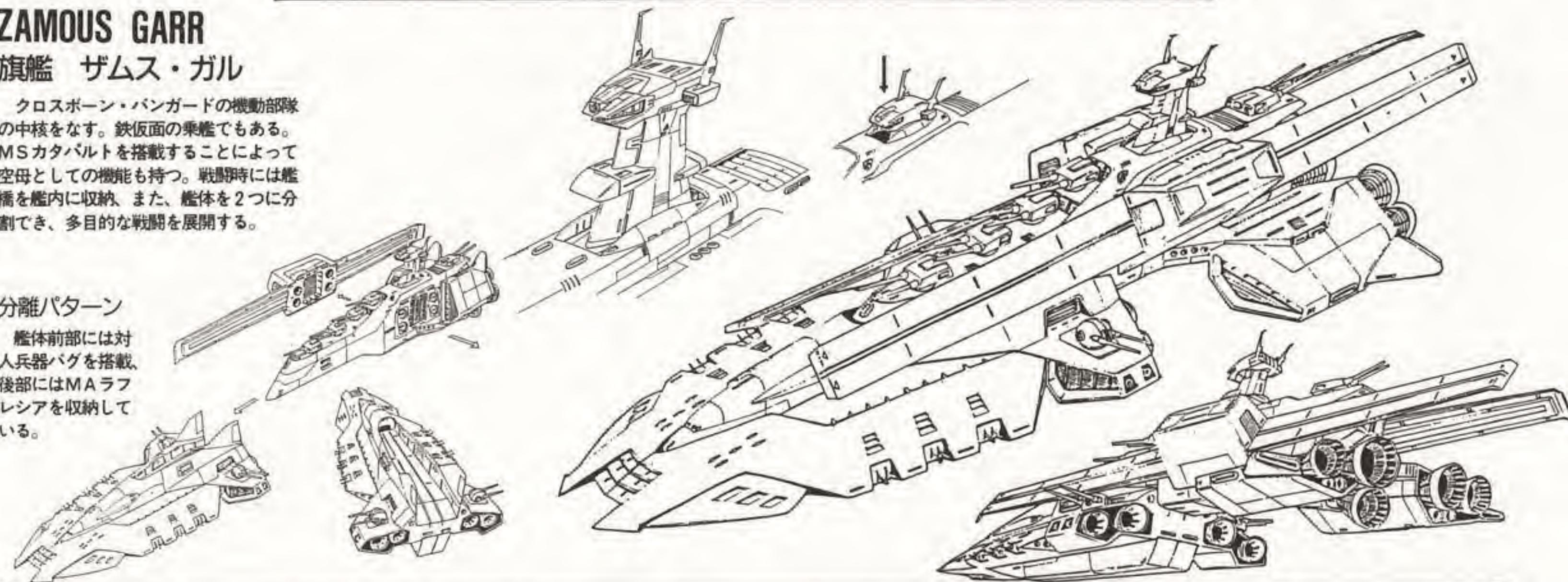
ZAMOUS GARR

旗艦 ザムス・ガル

クロスボーン・バンガードの機動部隊の中核をなす。鉄仮面の乗艦でもある。MSカタパルトを搭載することによって空母としての機能も持つ。戦闘時には艦橋を艦内に収納、また、艦体を2つに分割でき、多目的な戦闘を展開する。

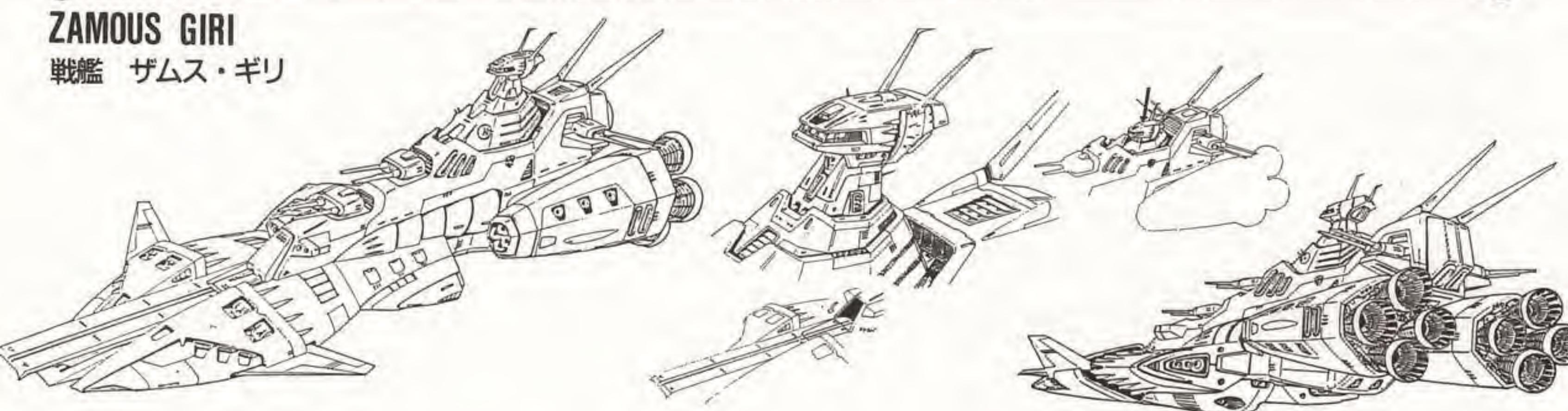
分離パターン

艦体前部には対人兵器バグを搭載、後部にはMAラフレシアを収納している。



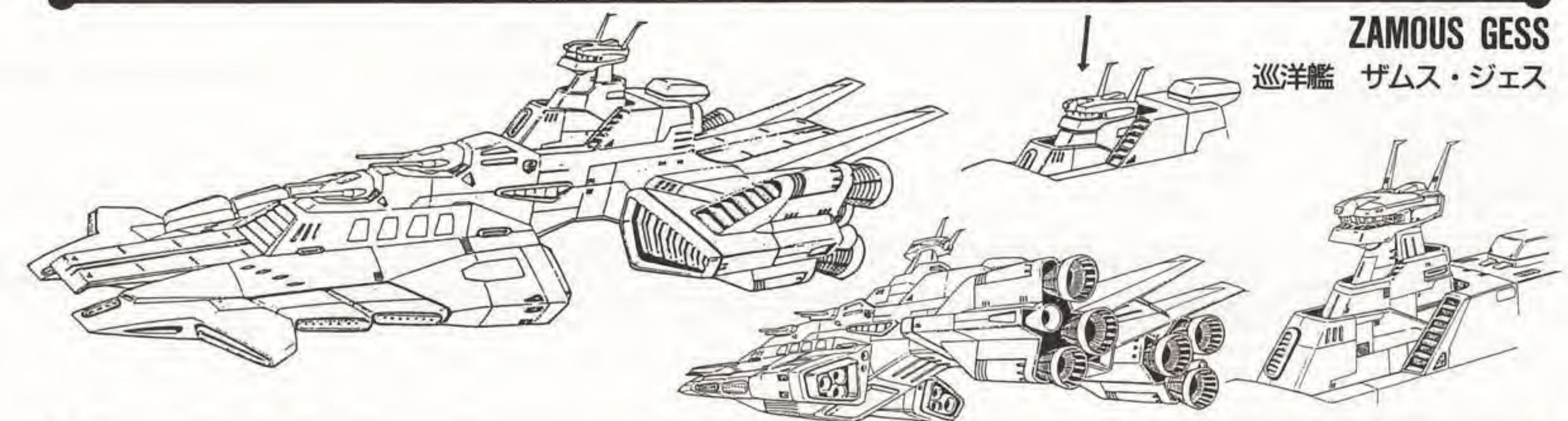
ZAMOUS GIRI

戦艦 ザムス・ギリ



ZAMOUS GESS

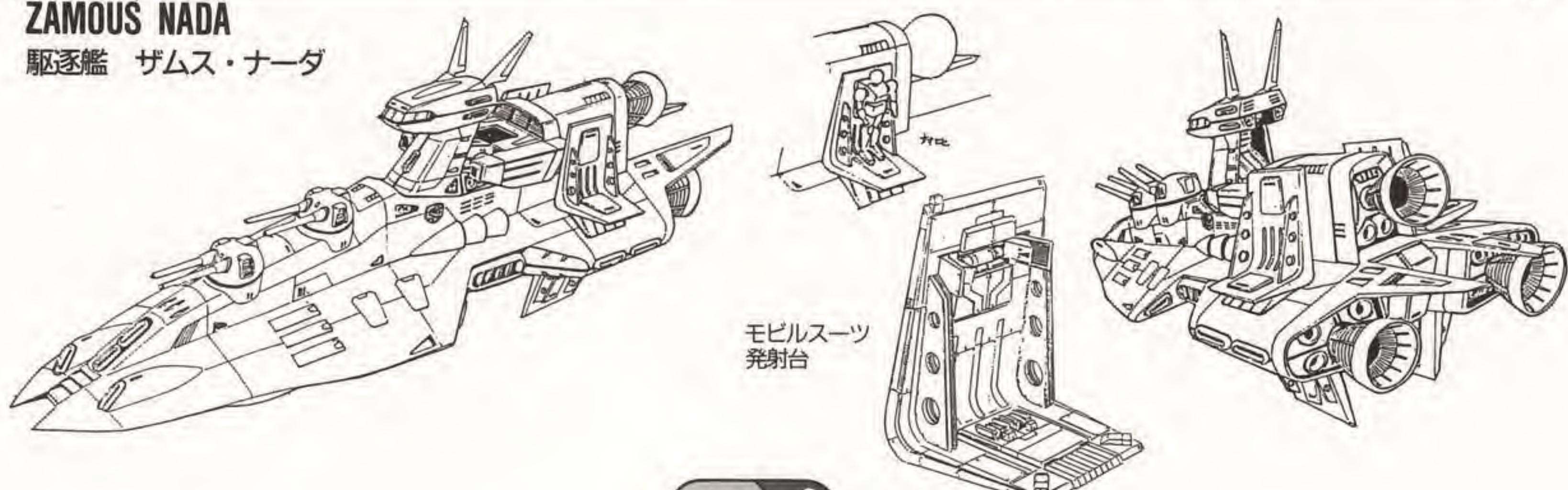
巡洋艦 ザムス・ジェス



ZAMOUS NADA

駆逐艦 ザムス・ナーダ

モビルスーツ
発射台



DATA OF F91

F91設定資料集

DATA OF F-91

キャラ
クター編



シーブック・アーノ
SEABOOK ARNO

本編の主人公。フロンティア総合学園に通う機械科の学生。17歳。父親レズリー、妹リイズとフロンティアIVに住んでいたが、クロスボーン・パンガードの攻撃に遭いフロンティアIに脱出。後に反抗組織に身を投じ、母モニカが開発に参加したF91のパイロットとなる。初めての操縦とは思えない働きを見せ、周囲の人々からニュータイプと絶賛される。セシリーとは幼なじみだが、戦いの中で恋心を持つようになる……。（声：辻谷耕史）

セシリー・フェアチャイルド

CECILY FAIRCHILD

（ベラ・ロナ BERAH RONAH）

フロンティア総合学園に通う17歳。カロッソ・ロナとナディア・ロナとの間に生まれたが、訳あってシオ・フェアチャイルドに育てられた。高校のミスコンで優勝するほどの美貌。クロスボーン・パンガードのフロンティアIV侵攻の際にさらわれ、ロナ家の戦士ベラ・ロナとして戦うことになる。MSビギナ・ギナに搭乗、クロスボーン・パンガードの作戦に加担するが、シーブックの心に打たれロナ家を裏切ることに……。（声：冬馬由美）



サム・エルグ SAM EHRUG

工学部電子科に通う16歳。シーブックと同期で、ツッパリ野郎！ 口から生まれたような文句小僧だが、その実は義理堅い男だ。

行動的というより直情的という表現がよく似合う。考えるより先に、どうしても体が先に行動してしまう。

(声：高戸靖広)



ドワイト・カムリ DWIGHT CAMURY

フロンティア総合学園の生徒会長。普通科の3年生。18歳。連邦陸軍の副指令官を父に持つ。そのため権力をカサにしているイヤなやつ。いつでもリーダーシップを取ってないと気がすまないが、実力の程は……？ セシリーをめぐってシーブックとは恋仇もある。(声：子安武人)



ドロシー・ムーア DROSIE MUA

フロンティア総合学園に通うシーブックの友だち。普通科の16歳。セクシーで気丈な反面、優しいお姉さんもある……。子どもたちの面倒をよくみるアネゴ的存在。コチュンの母親代わりを務める。頼られている手前泣き顔は見せないが、人に頼りたいとも思っている。(声：折笠愛)



フロンティアⅣ

クロスボーンの攻撃に遭い、戦火に追われる人々……
戦争という非常事態の中それぞれの生きざまを見せる

リーズ・アノー REES ARNO

シーブックの妹。小学4年生、10歳。幼くともしっかりした少女で、母モニカがいないアノー家の家事をバリバリにこなしている。兄シーブックに似て行動的。子どもたちのリーダーでもあり、ムードメーカー的役割を果たす。
将来はドロシーのようになりそう？ (声：池元小百合)



モニカ・アノー MONICA ARNO

シーブックの母、44歳。科学者。バイオ・コンピュータの研究に没頭し、家族のことを省みなかったため、レズリーと別れる羽目になってしまった。研究の末にガンダムF91を設計、開発。しかし、その機体を操縦するのが、実の息子シーブックになろうとは……。(声：莊司美代子)



レズリー・アノー LESLIE ARNO

シーブックの父、47歳。元は金属工学の研究者であったが、今はフロンティアⅣの建設作業員に身をやつしている。子供たちのフロンティアⅣ脱出の手助けをする。常に家族を気にかける愛情豊かな父親。妻のモニカとは、スレ違いが多く、離婚したとされているが……。(声：寺島幹夫)



DATA OF F91

シオ・フェアチャイルド

THIO FAIRCHILD

フロンティアIVでパン屋を営む。40歳。養父としてセシリーを育てた。カロッソからナディアを寝取った男と噂されているが、眞実はかなり複雑……!! クロスボーン・バーンガードの作戦に一枚も二枚もかんでいる様子だが、眞相は謎のままだ。

(声: 大木民夫)



ナディア・ロナ
NADIA RONAH

セシリーの実の母親。36歳。祖父マイツラーの思想に反発し、まだ鉄仮面をかぶる前のカロッソと夫婦だったが、シオ・フェアチャイルドを愛人に持ち失踪、行方不明になった。戦争が始まったことを知り、セシリーに会うためコスモ・バビロニアに現われるが……。(声: 坪井章子)



バルード中尉

BARDO

フロンティアIVに駐留していた連邦の軍人。28歳。馬鹿の一つ覚えで作戦に妙に忠実なカチカチ頭の男。子どもたちを盾にして、敵の攻撃を避けようしたり、一見卑怯とも思える行動に出るが、彼にとっては純粹な作戦行動なのだ。

(声: 若本規夫)



アーサー・ユング

ARTHUR JUNG

16歳。シーブックと親しい。明るく気のいい人気者。が、いきなりカッとする瞬間湯沸器風ツッパリ兄ちゃん。(声: 松野太紀)



ジョージ・アズマ

GEOGI AZUMA

17歳。シーブックたちと行動するマジメで働き者の日系人。スペース・アークに乗り込み、メカニックを手伝う。(声: 西村智博)



ベルトー・ロドリゲス

BERTO RODRIGUES

11歳。元気のいいリイズのボーイフレンド。リイズたちと一緒にスペース・アークに乗り込む。リイズに首ったけ。(声: 伊倉一恵)



コチュン・ハイン

KOCHUN HEIN

1歳。最年少の戦災孤児。まだ赤ちゃんだ。死んだ母親にすがっているところを、シーブックたちに助けられる。(声: 吉田古奈美)



リア・マリーバ

LEAH MARIBA

5歳。ミゲンと同じ戦災孤児。ミゲンより年下だが、ミゲンのおもり役がよく似合う気丈な女の子。早くも世話女房?(声: 小林優子)



ミゲン・マウジン

MIGEN MAUJIN

6歳。フロンティアIVの戦災孤児。いつもシクシクメソメソ。場の雰囲気ですら泣いてしまう泣き虫。(声: 神代知衣)



スペース・アーク・クルー

スペース・アークは連邦軍の練習艦。メインクルーが出払った際に戦争が勃発したため、未熟なクルーが多い。

ジェシカ・ングロ
JESSICA N'GURO



20歳。新米のブリッジ要員。通信、衛星を担当。気まじめな性格で美人。
(声: 天野由梨)

マヌエラ・パノパ
MANUELA PANOPA



20歳。操舵士。新米ながらハイテクニックな操縦をし、一同を感心させる。
(声: 鈴木みえ)

ビルギット・ピリヨ
BERGHITO PIRIEAU

20歳。MSのパイロットを勤めるクルー。なにかと憎まれ口をたたき、口だけが達者な男だが、イザという時は勇敢に戦う。
(声: 塩屋翼)



レアリー・エドベリ
LEAHLEE EDEBERRY

22歳。スペース・アークの女性士官。なりゆき上艦長代行を務めることになり、避難民や抵抗派の人々を相手に奮闘!
(声: 横尾まり)



ケニー・ハーハー ディーナ・ジョク
KAYNEE HAHHAH DINA GYOK



マヌー・ソーフ
MANU SOFU

艦内のほとんどのメカニックに携わり、MSの整備や発進の管制までなんでもやるメカニックマンたち。

ケーン・ソーン
CAIN SOHN



航法士。ブリッジ要員。レアリー・エドベリーやマヌエラを助けて活躍する、数少ない正規の軍人。
(声: 佐藤浩之)

グルス・エラス
GRUCE ERRAS



20歳。ガンダムF91担当のメカニックマン。コミカルだが腕は確か。この顔で妻子持ち。
(声: 竹村拓)

ナント・ルース
NANTO ROOS

21歳。メンテナンスの下士官。曹長で、メカニックのチーフを勤める。シーブックの戦闘能力を大いに買っている。
(声: 大友龍三郎)



パルチザンの人々

クロスボーン・バンガードの侵攻に敢然と立ち向かう勇気ある人々。ひとクセもふたクセもある連中ばかり!

ロイ・ユング
ROY JUNG

戦争博物館の館長。60歳。通称将軍。連邦軍の退役軍人で、有事の際に備え博物館のモビルスーツを整備していた。
(声: 大木民夫)



コズモ・エーゲス
COSMO EIGESSE

58歳。退役軍人で抵抗派のリーダー。スペース・アークの指揮権を主張し、そのあまりに軍隊的な発想からクルーたちと衝突する。
(声: 渡部猛)



ミンミ・エディット
MINMI EDITOH

18歳。看護婦の経験を活かし、負傷者の看護に当たる気丈な女性。医療品不足の状況下で、敵味方を問わず手当てに励む。
(声: 千原江理子)



ローバー
ROHBAR



クリス
CHRIS



ローバー52歳、クリス30歳。二人とも戦争博物館の職員で、ロイとともに無謀にも旧式のMSでCVに挑む。
(声: 平野正人・遠藤章史)



エルム夫人
ELM

35歳。コズモ率いる抵抗派のメンバー。歴戦の勇士の風情を漂わす、男勝りで逞しく戦うおばさん戦士。
(声: 峰あつ子)



DATA OF F91

ロナ家を中心として、連邦を打倒し、理想郷 コスモ・バビロニア を結成し、宇宙国家建設を目指す新進國家

クロスボーン・バンガード

ドレル・ロナ
DOREL RONAH

セシリーの兄。18歳。母は不明。父はカラッゾ・ロナ。娘養子であるカラッゾが家の外に作った子のため、ロナ家の名は名乗っているが血のつながりはない。優秀なバイロットで部下の信頼も厚く、常に先頭に立って戦う。セシリース特務の命を受け、作戦行動をとる。(声:草尾 翔)



マイツツァー・ロナ
MEITZA RONAH

ロナ家の長。69歳。セシリーの祖父。貴族社会結社クロスボーン・バンガードの創設者にして総帥、理想的指導者である。貴族階級に支配された理想の宇宙国家建設に燃える。セシリーを巧みに説得し、クロスボーン・バンガードのアイドルに仕立てる。

(声:高杉哲平)



カロッゾ・ロナ／鉄仮面
KOROZO RONAH

セシリーの実の父親。推定年齢45歳。クロスボーン・バンガードの総指揮官。妻ナディアをシオ・フェアチャイルドに寝取られた。その屈辱を忘れないため自ら仮面を被り、自分を戒めている。理想実現のため、極悪非道な作戦行動を遂行。

(声:前田昌明)



ジレ・クリューガー
GILAIRS KREUGER

クロスボーン・バンガードの戦闘指揮官で、カラッゾ・ロナの右腕。39歳。旗艦ザムス・ガルで指揮をとる。カラッゾには常に従順で、どんな作戦でも忠実に遂行する、冷徹な軍人。

殺戮兵器 "バグ"を使い、コロニー内の人間の無差別殺人を企てる。(声:小林清志)

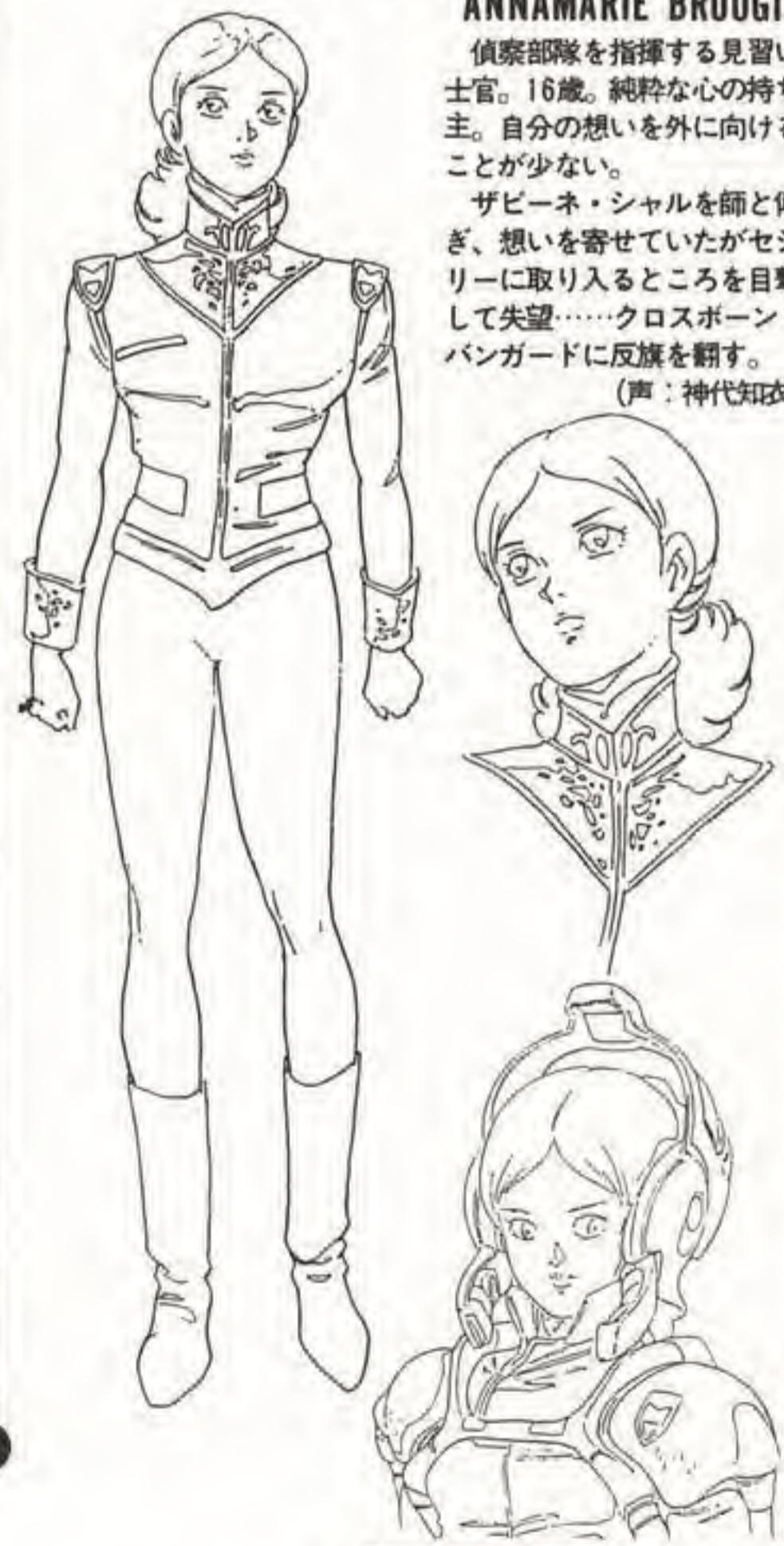


アンナマリー・ブルージュ
ANNAMARIE BROUGIA

偵察部隊を指揮する見習い士官。16歳。純粋な心の持ち主。自分の想いを外に向けることが多い。

ザビーネ・シャルを師と仰ぎ、想いを寄せていたがセシリーに取り入るところを目撃して失望……クロスボーン・バンガードに反旗を翻す。

(声:神代知衣)



ザビーネ・シャル
ZABINE CHAREUX

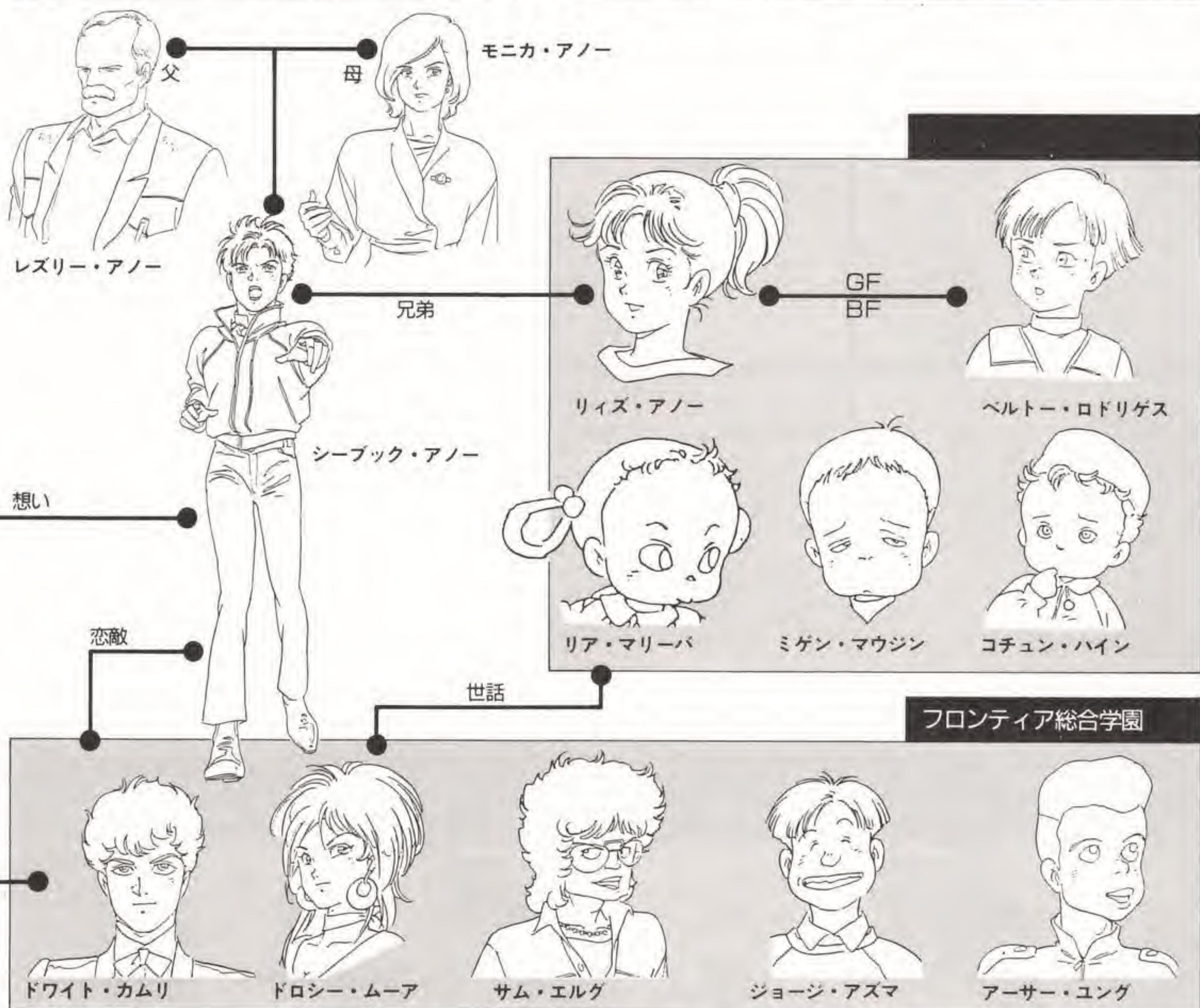
精銳部隊ブラック・バンガードを率いる隊長。24歳。野心家で自信家でもある。それゆえセシリーに言い寄り、取り入ろうとするが、アンナマリーの誤解を招く結果になる。己の信念に忠実な男で、鉄仮面の野卑で極悪非道な作戦に反感を覚え、反発する。

(声:梁田清之)



F91キャラクター相関図

新しい世界観の中で繰り広げられる機動戦士ガンダムの物語。その中の登場人物たちそれぞれの思い、様々な人間関係を分かり易い表にして紹介！



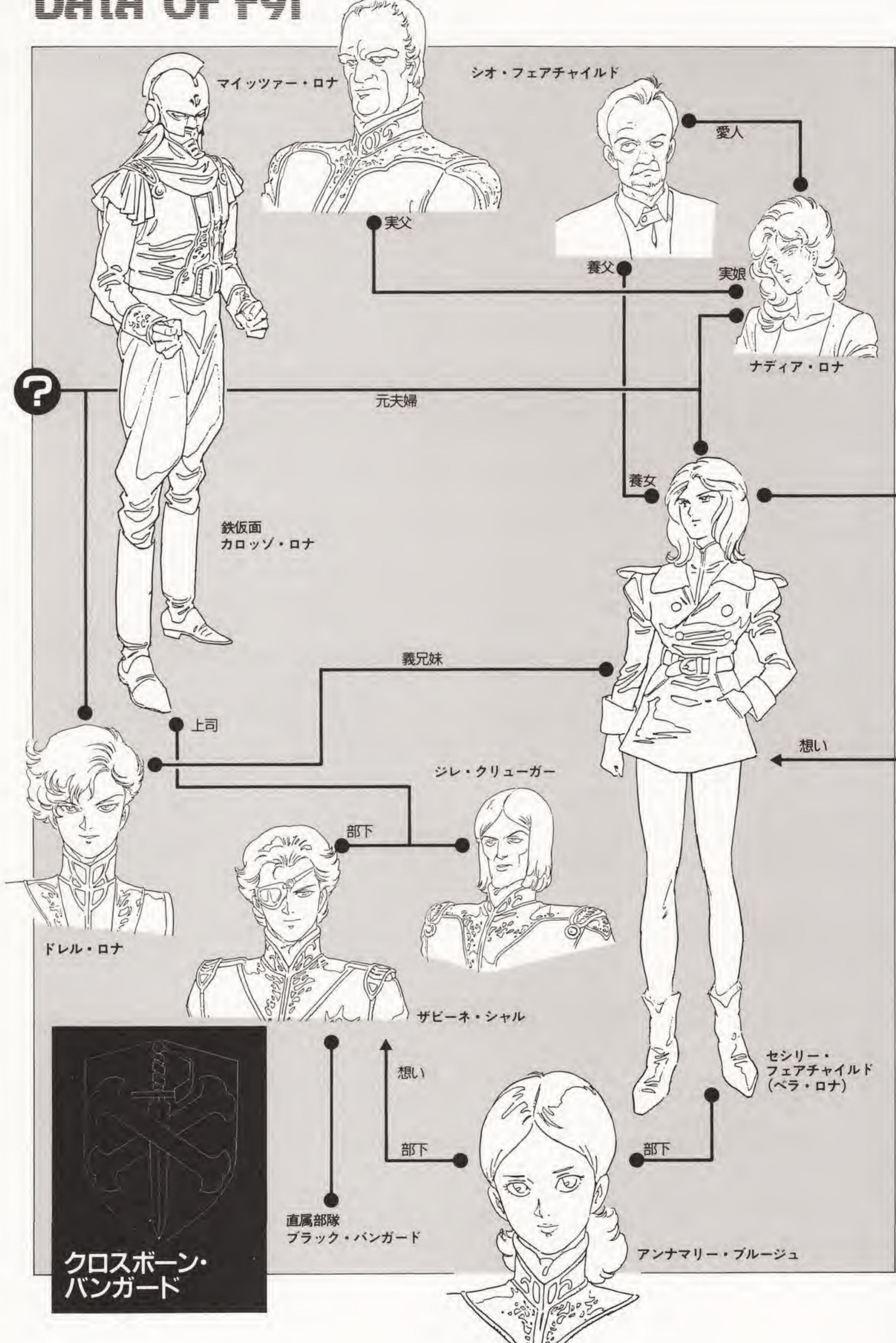
スペース・アークのクルー



フロンティアNの人々



DATA OF F91



機動戦士ガンダムF91 全スタッフリスト

グルス・エラス 竹村 拓
アンナマリー・ブルージュ 神代知衣
ローバー 田口 昂
ボブルス 稲葉 実
艦長 牛山 茂
パイロット 平野正人

〈スタッフ〉

作画監督 北原健雄
村瀬修功
小林利充

原画 スタジオ・ダブ

西村誠芳 佐久間信一
木口寿恵子 山口 晋
津幡佳明 梶本勝紀
塩山紀生 大森英敏
後藤雅巳 平井久司
寺沢伸介 篠田 章
後藤正行 戸倉紀元
関野昌弘 津野田勝敏
秦野好紹 相澤昌弘
門上洋子 工原茂樹
向山祐治 小原秀一
西澤 晋 牧野竜一
南伸一郎 筱 雅律
黄 龍善 薮 仁珠
服部憲知 桜井芳久
三坂 徹 青木哲郎
植田 均 加瀬正広
平松禎史 奥野浩行
阿部 恵 内田順久
林 伸昌 松田宗一郎
永田正美 広田麻由美
村瀬修功

作監協力 川元利浩 佐野浩敏
南伸一郎 筱 雅律
西村誠芳 佐久間信一
中西修史

動画チェック 八幡 正

岩長幸一 大谷美樹
宋 侑芳 朴 令坡
小林克治 守屋一朗
船津弘美 川上恵美子
山口善徳 岩佐千津子
名村英敏 山本みどり
矢野美幸 星 公子
福本千津子 中川信子

製作 山浦栄二
原案 矢立 肇
脚本 伊東恒久 富野由悠季
キャラクターデザイン 安彦良和
メカニカルデザイン 大河原邦男
美術 池田繁美
撮影 奥井 敦
音楽 門倉 聰
音響 藤野貞義
原作・監督 富野由悠季

〈キャスト〉

シーブック・アノー 辻谷耕史
セシリー・フェアチャイルド(ベラ・ロナ) 冬馬山美
リィズ・アノー 池元小百合
レズリー・アノー 寺島幹夫
モニカ・アノー 荘司美代子
マイツツアー・ロナ 高杉折平
カロッゾ・ロナ(鉄仮面) 前田昌明
ナディア・ロナ 坪井章子
ドレル・ロナ 草尾 毅
シオ・フェアチャイルド 大木民夫
ジレ・クリューガー大佐 小林清志
ザビーネ・シャル 梁田清之
コズモ・エーゲス(コズミック) 渡部 猛
ドワイト・カムリ 子安武人
アズマ 西村智博
ドロシー・ムーア 折笠 愛
リア・マリーバ 小林優子
ミンミ・エディット 千原江理子
レアリー・エドベリ 横尾まり
ケーン・ソン 佐藤浩之
ナント・ルース 大友龍三郎
ビルギット・ビリヨ 塩屋 翼
クリス 遠藤章史
ナーヴ 上村典子
ストアスト長官 池田 勝
連邦士官 喜田川拓郎
青年 橋本 博
バルド中尉 若本規夫
サム・エルグ 高戸靖広
アーサー・ユング 松野太紀
ベルトー・ロドリゲス 伊倉一恵
コチュン・ハイン 吉田古奈美
エルム夫人 峰あつ子
マヌエラ・バノバ 鈴木みえ
ジェシカ・ングロ 天野由梨

ALL STAFF LIST

鳴海博光	大久保修一	平瀬弘英	足立みい子
村里葉子	竹田悠介	能戸 隆	大谷美樹
下野哲人	橋田昌典	斎藤 潤	橋本りか
小倉広昌	横瀬直士	三浦由香	菅原陽子
甲斐政俊	西村邦子	山内 薫	古谷田順久
飯島由樹子		前田一雪	川添政和
背景協力	あにまる屋	坂井良枝	浦越順一郎
	スタジオイースター	城所妙巳子	斎藤裕之
	アトリエ・ブーカ 穂プロダクション	大澤友和	中井貴美子
	ほわいとまっぷ スタジオ・WHO みにあーと	本間美之	渋谷英樹
設定協力	西野公平	作画協力	スタジオ・ダブ KOREA双進
デザイン協力	石垣純哉		スタジオ・マーク
ディテールサポート	中沢数宣(RED)		スタジオ天
撮影	旭プロダクション		スタジオ・えっぐ 銀河動画社
	桶田一展 士岐浩司 藤倉修二		中村プロダクション アニメ浪漫
	榎原 広 刑部 敏 梅田俊之		トウエンティファースト 進藤プロダクション
	松澤浩之 大神洋一 福田 寛		アートランド スタジオファンタジア ウォンバット
	吉本享広	色指定	今西清子
撮影協力	トムスフォト トランスアーツ A・C・C	仕上処理	前林文恵 黒柳朋子
編集	Y.A.スタッフ	仕上検査	片山由美 水沢 明
	安藤洋子 布施由美子 野尻由紀子	仕上製作	宮坂光一郎
編集協力	森田編集室	仕上	エムアイ
演出	杉島邦久		佐々木尚子 中山 昇
演出助手	赤根和樹		森泉順子 水田信子
音響製作	千田啓子		佐藤美由子 小川さよ子
音響編集	依田章良		葛見智子 加瀬結起
効果	庄司雅弘		西岡知保 水巻みゆき
調整	井上秀司		三枝かおる 西原和美
録音	東京テレビセンター		齊藤あや子 宇都宮百合子
現像	東京現像所		沢辺幸子 福岡世樹子
制作デスク	赤崎義人		今井亜津子 北山昌子
制作進行	安恭清一 市万田俊也 関戸 靖		新里美千代 飯島理恵
	山田弘和 鶴谷貴紀 湯浅由美子(助手)		小林初美 三上和廣
設定製作	井上幸一		三浦悦子 岡本朋子
設定製作補	堀口 澄		松原久美子 山崎佳世子
制作協力	スタジオダブ エムアイ 双鶴映像 旭プロダクション		岡本久美子 里美千代
テーマ曲	ETERNAL WIND ~ほほえみは光る風の中~		福尾栄子 宮崎律子
	唄 森口博子		藤沢和美 駒井直子
	作詞 西脇 唯	仕上協力	KOREA双進
	作曲 西脇 唯・緒里原洋子		スタジオMAC
	編曲 門倉 聰		アニメーションタイム トランスアーツ
音楽担当	重松英俊		ジャスト 天川企画
レコード	キングレコード		PARK PRODUCTION PAN PRODUCTION
音楽協力	第一プロダクション フライング・ボックス ベルベットライン	特殊効果	干場 豊(マリックス)
宣伝	マイジャー	タイトル・リストワーク	マキ・プロ
出版協力	角川書店 講談社	背景	アトリエムサ
プロデューサー	中川広徳		丸山由紀子 若松栄司

B-CLUB SPECIAL
MOBILESUIT

GUNDAM F91

THE OFFICIAL EDITION



編集／STUDIO HARD

岡本和浩

編集協力／木川明彦・平澤正弘・吉尾健一郎

カバーイラスト／向山祐治

レイアウト／長野幸三・星淳二

撮影／森山成雄・森山写真事務所

写植・版下／(有)エストール

協力／サンライズ

©創通エージェンシー・サンライズ

機動戦士ガンダムF91

オフィシャルエディション

発行日 1991年5月10日 初刷

発行人 山科 誠

編集人 加藤 智

発行 株式会社バンダイ

〒111-81 東京都台東区駒形2-5-4

(営業)

〒160 東京都新宿区新宿1-26-6 加藤ビル

TEL: 03-5379-1911

印刷 共同印刷株式会社

ISBN4-89189-155-6

BANDAI

MOBILE SUIT
GUNDAM F91
THE OFFICIAL EDITION

© 創通エージェンシー・サンライズ